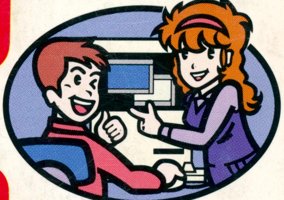
1998年6月1日発行(毎月1回1日発行)第17巻第6号昭和57年12月6日第3種郵便物認可

マイコン わかる!動かせる!家族全員で楽しめる! コンピュータの新しい活用法を満載!!

BASIC Magazine

JUN.1998 6



定価 510Yen

迫力あるサウンドでゲームを楽しもう!

MIDI音源でパソコンの音をクオリティ・アップ

創刊200 記念キャンペーン

200号記念プログラム・コンテスト実施中!

楽しく学べて遊べるプログラム講座と投稿プログラム

■発見!Win95システムCD-ROMにQ-BASICが入っていた!

■好評連載! Visual BasicによるDirectXプログラミング入門

別冊付録 **DOS/V製作**

組み立て・パワーアップ体験満載!!

■黒いAptivaが改造できた!アイ・オー・データ機器のMOドライブを増設!

■ゲーム専用パソコンの組み立て!TWO-TOPでそろえたパーツで最高スペックを狙う

光栄「三國志VI」徹底研究 その④

シナリオ2(189年)攻略

アクションRPGこそ我が青春

●大逆鱗III

●エンブレイス

●イース エターナル

メディアクエスト発!海外ゲーム

●ダーク・アース ●アルティメット・レース・プロ

●パンツァージェネラル2

アーケード・ゲーム

■電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム オペレーティング・マニュアルVol.1

■『ストZERO3』がついにベールを脱いだ

ニュース!

Windows95版『FFVII』の続報

情報収集は早めに!99年度・入学生募集開始!!

オススメのゲーム・クリエイター・スクールはココだ!!

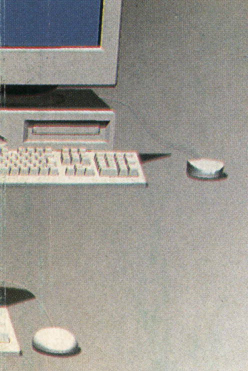
◇ご使用の際は、必ず「取扱説明書」をよくお読みのうえ、正しくお使い下さい。

■WindowsNT®の正式名称は、Microsoft Windows NT® Workstation operating systemです。■Microsoft、Windows、WindowsNTは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。■その他の記載されている会社名、商品名は各社の商標または登録商標です。■当社は国際エネルギースタープログラムの参加事業者として、本製品が国際エネルギースタープログラムの基準に適合していると判断します。■PrintAgentはNECの商標です。

■FAXサービス 東京03-3769-9821 大阪06-304-9821 本広告の製品カタログをFAXにてお送りしています。①お手持ちのFAXから、ダイヤルしてください。②アナウンスに従ってBOX番号をダイヤルしてください。2128 (MultiWriter 2000シリーズ、MultiWriter 1400X) ③お手元のFAXに情報が届きます。

■新商品情報を提供中!

〈インターネット〉URL http://www.nec.co.jp/98/〈パソコン通信〉BIGLOBEのパソコン通信〈PC-VAN〉に接続したら、"J␣NECPC"とキー入力してください。接続するには、BIGLOBEに加入している必要があります。■BIGLOBEに関するお問い合わせ先:資料請求専用窓口 03-3486-1171※月~土(祝日、休日を除く)の9:00~17:00



NEC

パソコンは一人に一台、でもプリンタは？
“プリントエージェント”があれば、プリンタも一人に一台、そんな感じです。

●おしゃべりガイドで、状況チェック。
印刷の開始・終了、用紙切れ、トナーなしなどの情報をパソコン画面と音声で表示。プリンタの状況が席にいながら把握できます。

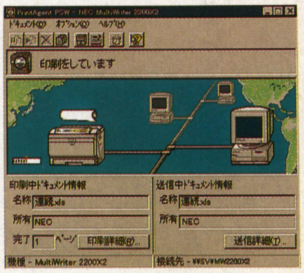
●ジョブセパレートで、自動仕分け。
数人が同時にプリントしても、自動的に仕分ける機能。ジョブごとに、A4の用紙が縦/横交互に出力します。※A4用紙のみ有効。プリンタに、縦置き/横置きの用紙を別々にセットしてください。

●リプリントで、ラクラク再印刷。
一回印刷した文書の再印刷も、アプリケーションを使わずスピーディに。枚数/頁も指定できます。

●ジョブキャンセルも、ワンタッチ。
画面上のボタンをクリックするだけで、ユーザのパソコン、サーバ、プリンタに送られた印刷データを一括消去します。

●リモート機能で、一括管理。
ネットワーク上にあるすべてのプリンタ状況が、ネットワーク管理者のパソコンで一括して管理できます。

●印刷情報も、まとめて管理。
印刷された文書、用紙サイズ、枚数、日時、ユーザなどをプリンタごとにログ出力。ランニングコスト負担の算出もラクに行えます。

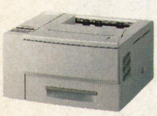


プリントエージェントがついて、さらに快適。
ネットワークプリンタ

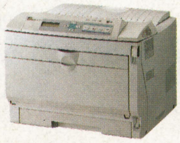
マルチライタ
MultiWriter

<対応パソコン>　PC98-NXシリーズ　PC9800シリーズ　DOS/V対応機*　Macintosh（オプション）

ネットワークプリンティングのために生まれた“マルチライタ”先進のラインアップ。



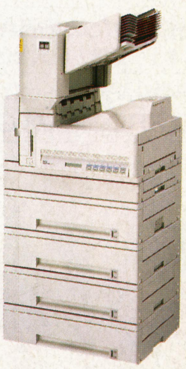
PrintAgent 対応
SOHOユーザに最適の、A4対応コンパクトビジネスプリンタ。
MultiWriter 1400X
標準価格 138,000円（税別）
（プリンタ本体＋EPカートリッジ1個）
USBオプション



NEW PRICE　PrintAgent 対応
1500DPI相当、12枚/分(A4)のA3対応ハイコストパフォーマンスプリンタ。
MultiWriter 2000X2
標準価格 148,000円（税別）
（プリンタ本体＋EPカートリッジ1個）
USBオプション

NEW　PrintAgent 対応
1500DPI相当、20枚/分（A4）、両面印刷オプション提供のA3対応プリンタ。
MultiWriter 2200XE
標準価格 198,000円（税別）
（プリンタ本体＋EPカートリッジ1個）
USBオプション

PrintAgent 対応
20枚/分(A4)、両面印刷標準装備。A3対応の高速高機能ビジネスプリンタ。
MultiWriter 2200X2
標準価格 248,000円（税別）
（プリンタ本体＋EPカートリッジ1個）
USBオプション



PrintAgent 対応
24枚/分(A4)、超寿命100万ページ印刷のA3対応ヘビーデューティプリンタ。
MultiWriter 2400X
標準価格 398,000円（税別）
（プリンタ本体＋EPカートリッジ1個）
★ソータユニット、両面印刷ユニット、増設ホッパ2段は別売です。

★広告掲載のマルチライタの保証期間は、なんと1年!期間中は無償で出張修理※いたします。※保証条件などの詳細は、商品添付の保証書をご確認ください。

*IBM PC/AT 100%互換機

■NECパソコン関連商品に関する技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。　受付時間…9:00～17:00（祝日を除く）
〈NECパソコンインフォメーションセンター〉 フリーダイヤル 0120-60-9821（番号をよくお確かめの上おかけください。）

■電話番号・FAX番号のかけ間違いは、ご迷惑になりますので、よくお確かめのうえおかけください。
〈本広告に関するカタログを差し上げます。〉ハガキに郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号、勤務先をご明記のうえ、
〒108-8001 東京都港区芝5-7-1 NEC 10-28530　マルチライタ（マイコンBASICマガジン5・8）係までお送りください。

NECグループ

マイコン BASIC Magazine

CONTENTS 6

JUN.1998

33 特集

迫力あるサウンドでゲームを楽しもう

MIDI音源でパソコンの音をクオリティ・アップ！

●音源の種類と出力のしくみを知ろう ●迫力ある音質を楽しむための必須アイテム ●音源の導入にチャレンジ ●最高のサウンド・クオリティを持つパソコン・システム ●作曲ソフトでオリジナル・ミュージック作成にチャレンジ ●個人開設のコンピュータ・ミュージック関連ホームページ

巻頭カラー企画

8 情報収集は早めに！'99年度・入学生募集開始!!
オススメのゲーム・クリエイター・スクールはココだ!!

22 **BM読者のホームページ・ギャラリー**

24 パソコンのユニークな使い道を提案
あなたのパソコンがウソ発見器になる!!

26 **モバイルのススメ**
ノート・パソコンでモバイル・ナビゲーション
SONY Navin'You

プログラミング講座

74 Visual BasicによるDirectXプログラミング入門
DirectAnimationで実現する“テキスト描画”と“サウンド制御”

80 Visual Basic研究所
“オブジェクト”の使いかた～コントロール編②

84 Klik＆Play Click＆Createクリック・ゲーム作成術
爆風の表現と誘爆テクニックを公開！

87 ハローC言語ワールド
ほんとにほんとの変数入門

90 Windowsプログラミング完全マスター
Windows CEプログラミング完全マスター～基礎知識編

93 F-BASIC97プログラム教習所
“素数”を求めるアルゴリズム

96 先生と生徒のためのBASICプログラミング講座
物理の基本！　速度方程式を活用してゲームを作ってみよう

100 BASIC言語の入手方法＆実行手順＆疑問質問にお答えします
BASIC PROGRAM GET＆RUN

特選投稿プログラム・コーナー

104	Windows(VisualBasic4.0)	押し	森本隆俊
106	Windows(VisualBasic4.0)	移植版 VICTOR of BATTLE	参納大樹
111	Windows(VisualBasic2.0)	アローパネル	峠 恒司
114	Windows(Q Basic)	にゃんにゃんごぴー	中島健仁
117	Windows(Q Basic)	ワンキーゲーム for Q Basic	ショプロ
118	FM TOWNS	RACER 1	武政 修
120	MSX/2/2+	INVISIBLE DANGEON	杉本康宏
124	PC-8801mkⅡSR	なんばあSTONES	井上秀夫
126	PC-9801	ターゲッタ	財田和則
128		ボーリング for Mouse	中西 悠
131		PING-PONG-DUSH	オカザキ'98
134		移植&改造版 すくろーるBRAINS	梶原重幸
138		(実用) 逆アセンブラ	赤岩英明
140	X68000	FX-68	宮地周仁
146	FX-890PH	ポケジャン	香山裕一

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

148	MS-DOS/X68000/Win3.1/Win95+SPICE+SC55	ウィザードリィ	粟田英樹
151	MS-DOS/X68000/Win3.1/Win95+SPICE+SC55	PU·LI·RU·LA	深津将生

別冊付録
DOS/V製作
組み立て・パワーアップ体験満載!!

エンターテインメント・ソフト

171 **パソコン・ゲーム・サイド**
新作情報／『三國志Ⅵ』徹底研究／アクションRPG特集など

201 **アーケード・ゲーム・サイド**
新作情報／電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム　など

210 プレイステーション　ジャーナル
212 サターン最前線
214 ゲーム・ミュージック＆ビデオ新作情報
224 パソコン・ソフト＆GMの発売予定をこれでチェック！ 新作発売予定表Data Base
227 本誌ライターたちがゲームについて語る ファイナルステージ
228 『ザ・ファミレス』攻略開始　初歩のオーナー講座
230 パソコン・ソフトで工作しよう！ モノクロコピー紙で挑戦！ペーパークラフト製作奮闘記
232 アタシを信じてコレ買って　『ネオ アトラス』
233 『ウルティマ　オンライン』連載コーナー　ブリタニアに死す
236 『対戦格闘ツクール』を使ったゲーム制作手記第2回 『ツクール』免許皆伝！
238 『スターグラディエイター2』㊙情報局
240 ゲーム考現学
244 みらくる読者の闘技場
246 サイキックフォース命EX
247 読者の意見・ホンキでPlayホンネでReview
250 読者のイラスト紹介！　あくせすROOM
251 おたのしみ読者プレゼント
252 エンターテインメント・インフォメーション
253 CHALLENGE! HIGH SCORE!
260 中古基板購入ガイド ビデオゲーム CLASSIC GUIDE
263 ソフトハウスのPRページ SOFTWARE HOUSE HOT INFORMATION

48 **インフォメーション・キャッチ・アップ**
●英語版Windows98が6月に発売
●ついにDVD-RAMドライブが日立から登場
●PentiumⅡを搭載したノート・パソコン2製品
●QVシリーズ最新モデルは100万画素以上搭載の高画質モデル
●最新3Dビデオチップ“Intel740”装備の3Dビデオボード

52 **平成10年度『大学入試センター試験』情報関係基礎問題スバリ解説！**
ヒットとブローで数字を当てよう

54 **マンガで学ぼう! パソコン・レクチャーX**
まずはCPUからはじめよう！

58 新品から中古まで，ほしいパソコンと周辺機器がきっと見つかる！ **パソコン Buyer's Guide**

63 新連載 **ネットワーク・ゲーム入門書 実践篇**

66 **ビギナーのための3Dボード購入ガイド**
～ドライバは進化する

70 **めざせ！　ホームページ開設**
～クライアント・プルで自動ページ移動

72 コラム漫画 **神奈川のりこのホームページに夢中**
～自分だけのホームページを作ろう！

154 **明日のスター・プログラマー/影さんのマジック・ボックス**

広告さくいん

ハード／アクセサリ

NEC	表2～前付カラー3
ローランド	前付カラー6
FDK	後付275
ダイアモンド・マルチメディア・システムズ	別冊付録表2
TWO TOP	別冊付録表4

メディア

ソニー	表4

ソフト

富士通ミドルウェア	前付カラー7
セガ・エンタープライゼス	中付カラー155
光栄	中付カラー156～158
マスターピース	中付カラー159
メディアクエスト	中付カラー160～161
SPS	中付カラー162
TGL	中付カラー163
CESA	中付カラー170
日本ファルコム	表3

レコード関連

ファルコムレーベル（キングレコード）	記事中カラー215

学校関連

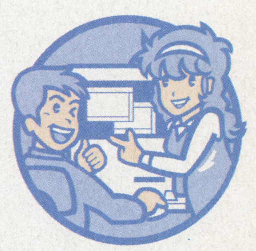
コナミKCEスクール	前付カラー11
アミューズメントメディア総合学院	前付カラー13
日本ゲームソフト学院	前付カラー15
ヒューマンクリエイティブスクール	前付カラー17
バンタン電脳情報学院	前付カラー19
代々木アニメーション学院	前付カラー21
東京ゲームデザイナー学院	前付32

中古基板販売

キョーワインターナショナル	記事中262

パソコン・ショップ

関東・甲信越	
マイコンショップ川口	前付28～29
ウェーブ・アイ	前付30～31
サンマックス	記事中59
遊基パソコン館	記事中62
パシフィックネット	後付276～277
ロケットPCアウトレット	後付278
OTTO	後付279
情報ハウス	後付280
クレバリー	後付282
ロケットサポートセンター	別冊付録 1
ピーシーショップ ピーテン	別冊付録24
ユニテク電子	別冊付録表3
関西	
ユニオンコンピューターネットワーク	後付280
イオシス	記事中61，後付281

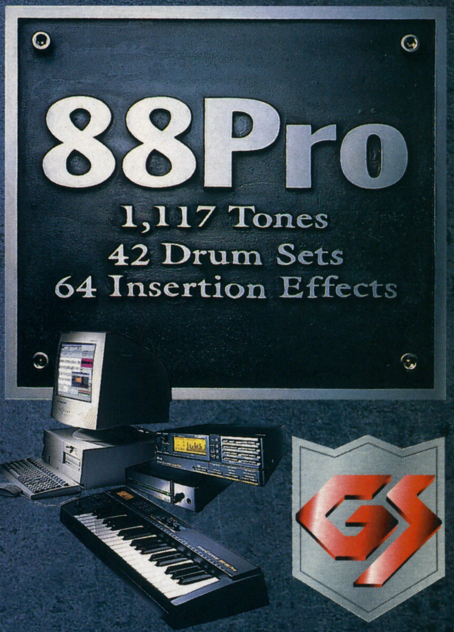


©マイコンBASICマガジン6月号
第17巻　第6号　1998年5月25日印刷
1998年6月1日発行
定価510円（本体486円）
電波新聞社　1998 Printed in Japan
編集発行人：平山哲雄
東京都品川区東五反田1-11-15　郵便番号141-8715
電話　東京(03)3445-6111（大代表）
振替　（東京）00150-3-51961
印刷：奥村印刷(株)　製本：(株)堅省堂

＜本誌掲載の記事，プログラムの無断使用を禁止します＞

Roland

世界中の音楽クリエイターから熱い支持を受け、ベストセラーを続けるSC-88Proに、シリーズ・モデルが新登場です。データ入力キーボードを備えた「SK-88Pro」と、コストパフォーマンスを徹底追及した「SC-88ST Pro」の2台。どちらも内蔵音源はSC-88Proと完全に共通。1,117音色+42ドラム・セットの圧倒的なスペックを備え、シンセ1台分のメモリーを贅沢に使ったピアノや、胴鳴りまで聴かせるナイロン・ギターなど、好評のサウンドもそっくり同じ。もちろん多彩な音響効果が演出できる64種のインサーション・エフェクトも搭載です。そして、特に注目いただきたいのが37鍵の標準鍵盤を採用し、高度なデータ入力を可能にするSK-88Pro。ボディ・サイドに主要端子を集中し、デスクトップで省スペースな活用を実現するとともに、●鍵盤タッチの微妙な表現が活かせるベロシティ対応●鍵盤上部の3つのツマミ、鍵盤左のスライダー、そしてペダル端子で、音源やエフェクトの音色変化を自由自在に操作できる高度なエディット機能●ドラムを含む、全内蔵音色の鍵盤入力を可能にする±4オクターブ・シフトなど、多彩な機能を装備しました。もちろんSK-88Proだけでなく、リーズナブルなSC-88ST Proも、スタンダードなSC-88Proも、魅力では一歩も譲らず。あなたにとって最高の88Proは、どれだ!



SOUND Canvas
SC-88ST Pro NEW
¥59,800(税別)
●SC-88Proとまったく同じ表現力を
リーズナブルな価格で実現したハイC/Pモデル。

SOUND Canvas
SK-88Pro NEW
¥89,800(税別)
●コンパクトなボディながら、88Pro音源のすべてを縦横無尽にコントロール。
●本体寸法:666(W)×93(H)×234(D)mm

SOUND Canvas
SC-88Pro 新価格
¥85,000(税別)
●サウンド・キャンバスの歴史を塗り替え、DTMに新時代を拓いた正統派88Pro。

デモ・ソング&
ソフトウェアCD-ROM付属
●for Windows & Mac
Demo Songs
●for Windows95
GS Advanced Editor 3.0
Easy Juke 2
通信ジュークカラオケ Ver.3.1
各種MIDIドライバ

通信ジュークカラオケVer.3.1は、インターネットにも対応!!
通信カラオケが
新価格200円(税別)/1曲
で楽しめる!

プロを、選べ。

88Proは、選べる3モデルへ。

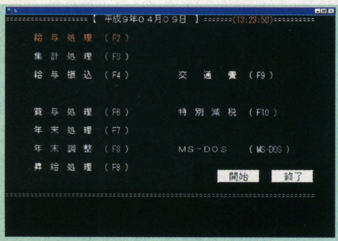
ローランド株式会社 ●詳しい資料のご請求は、〒101-0041 東京都千代田区神田須田町2-7 ローランド(株)「マイコンBASICマガジン-88Pro」係まで。

ローランド・ホームページ http://www.rolandcorp.com/japan/

FUJITSU

N88-BASICからWindowsへ、移行者急増中！ みんなが選んだのは、「F-BASIC97」。

いま、32bit、WindowsNT/95時代へ。3万人のBASICユーザに選ばれるのには理由があります。

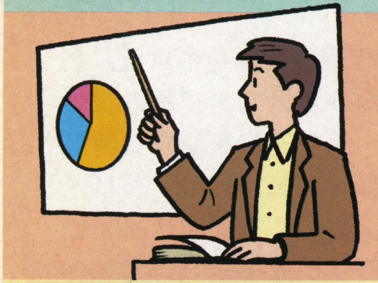


給与計算プログラム移行事例

「移行後も使い慣れた操作環境のまま」

会計事務所所長　Kさん（47歳）

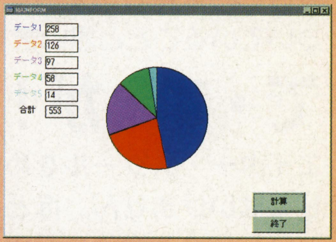
Windowsを使う必要には迫られていたのですが、使い慣れたユーザーインターフェースも捨てがたく…。そんな悩みを、F-BASIC97が解決してくれました。簡単かつ短時間でBASICプログラムをWindowsへ移行でき、今までどおりの操作環境で使えるのがうれしいですね。Windows NTにも対応しているようだし将来も安心です。



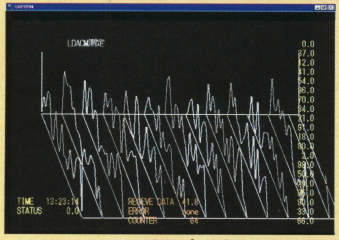
「移行のための手直しはほとんどなし」

中学校教諭　Tさん（29歳）

とにかく今までつちかってきた教材用BASICプログラムを、手間をかけることなくWindowsへ移行したかったのです。F-BASIC97は、ほとんど手直しの必要がなく楽でした。生徒に教えやすいプログラミング環境も大きな魅力のひとつですね。また、Windows NTにも対応しているので、ネットワーク環境が必要な学校の教室にも最適ですね。



教材ソフト移行事例

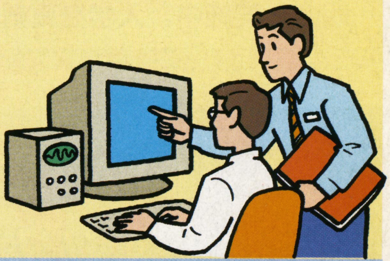


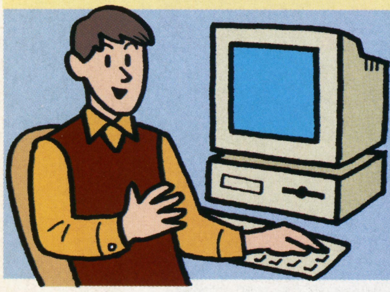
計測プログラム移行事例

「計測機器などの制御も今までどおり」

通信機器メーカー主任　Yさん（35歳）

F-BASIC97を選んだ理由は、Windowsでは困難とされているRS-232Cの制御を、今までどおりのBASICプログラムでできるということですね。それに、GPIBボードに添付されているライブラリを利用することで制御できるし、印刷も簡単にLPRINT命令などで出力できるし…。非常に助かっています。





「64KBの制限もなくなり創造力は無限に」

ゲームクリエイター　Sさん（26歳）

F-BASIC97は32bitでプログラミングできるので、今までのBASICの限界だった64KBの制限がなくなり、自由にプログラミングできることがうれしいですね。Windowsならではのマルチメディアも活用してみたいし…。クリエイティブマインドが刺激されますよ。

ゲームプログラム移行事例

F-BASIC97

新発売

NT/95対応

移行実績No.1※

MS-DOS BASICでつちかったプログラム・ソースやデータ、ノウハウなどのプログラミング資産をWindows上で容易に活かせる、F-BASIC97。音楽、映像やゲームのプログラミングから、プログラミングの学習、高度な事務処理やプレゼンテーションまで、さまざまな分野で真価を発揮します。

●読み込み可能BASICプログラム：F-BASIC、N88 BASIC、BASIC/98、QuickBASIC、MS BASIC ●取扱い可能データ：読み込み可能BASICプログラム及びVisualBASICのデータ ●マウス：必須 ●対応機種/OS：Microsoft Windows NT4.0およびMicrosoft Windows 95が動作する機種［PC-98シリーズ、AT互換機など］ ●F-BASICコンパイラ for Windows V3.1同梱（16bit版）

価格35,000円（税別）

※1 移行実績No.1とは平成9年9月1日現在において、WindowsNT4.0及びWindows95で動作する、手続き型処理プログラミングが可能なBASIC製品を基準としています。

お問い合わせ窓口

富士通ミドルウェア株式会社

〒222-0033 神奈川県横浜市港北区新横浜2-15-16（日興不動産ビル） TEL.045-471-0282 FAX.045-475-1958
9：00～12：00、13：00～17：00（土日祝のぞく）
ホームページ http://www.infoweb.ne.jp/fmw/

※Microsoft,Windows,MS-DOSは米国マイクロソフト社の米国及びその他の国における登録商標です。※その他記載されている会社及び商品名は、各社の商標です。※価格には消費税は含まれておりません。

店頭デモ、セミナー実施中！

'99年度・入学生募集開始!!

情報収集は早めに！ オススメのゲーム・クリエイター・スクールはココだ!!

入学，進級といったイベントもいちだんらく。みなさんは新しい生活にもなれ，ホッとひと息ついていることと思います。

で・す・が！ 来年進学する人で，とくにゲーム・クリエイター・スクールをめざしている人は，油断してはいけません。ほとんどのスクールが，すでに来年の入学生を対象にした学校見学会や説明会を実施中。入学を真剣に考えている人は早くもこれに参加し，スクールの情報を積極的に収集しているのです。

そこで，「これから学校選びをはじめよう」という人のために，編集部がオススメする六つのゲーム・クリエイター・スクールを紹介しましょう。各スクールの特徴や先輩からのアドバイスをしっかり頭に入れ，そして学生の作品をじっくり見て，みなさんも学校見学会や説明会への挑戦をスタートさせてください。

コナミコンピュータエンタテイメントスクール

「学校説明会」情報

東京本校と大阪本校で学校説明会を実施します。参加希望者は事前に電話で申し込んでください。後日，スクールからくわしいスケジュールの連絡があります

☎03-3224-0573

アミューズメントメディア総合学院

「東京校体験説明会」情報

日程：5/31（日），6/13（土），7/12（日），7/24（金）

「大阪校体験説明会」情報

日程：6/7（日），7/11（土），7/23（木）

説明会は午後2時スタート。参加希望者は事前に電話で申し込んでください

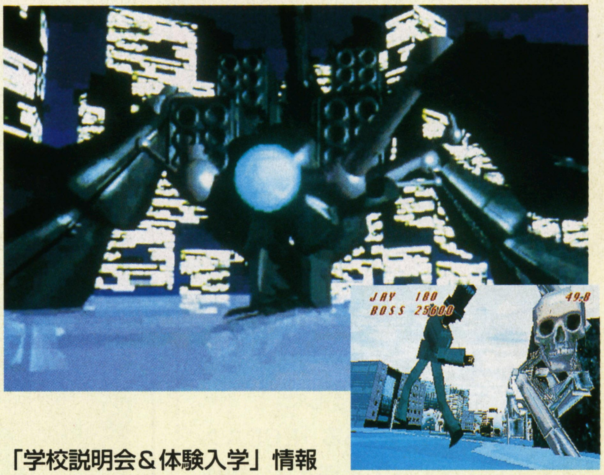
東京校入学ホットライン ☎0120-41-4600

大阪校入学ホットライン ☎0120-41-4648

日本ゲームソフト学院

「体験入学」情報
日程：5/9（土），5/23（土）※以降も毎月第2，第4土曜日に実施
参加希望者は事前にハガキまたは電話で申し込んでください
〒101-0061　東京都千代田区三崎町3-4-9
日本ゲームソフト学院宛
☎03-3261-8211
※学校見学＆入学相談は毎日実施。希望者は事前に電話で申し込んでください

ヒューマンクリエイティブスクール



「学校説明会＆体験入学」情報
日程：5/17（日），6/13（土），7/26（日）
予約不要。本校にて10：30スタート
※「学校見学」は随時受け付け中。希望者は事前に電話で申し込んでください
📞 0120-37-9898

バンタン電脳情報学院

「学校説明会」情報
日程：5/16（土），5/17（日），5/23（土）
参加希望者は事前に電話で申し込んでください
📞 0120-51-0505
※5/24（日）には「作品体験＆総合説明会」，5/31（日）には「入学模擬試験」を実施します。こちらへの参加希望も事前に電話で申し込んでください

代々木アニメーション学院

「東京校1日体験入学」情報
日程：6/7（日），7/12（日），8/2（日），8/16（日）
参加希望者は事前にハガキまたは電話で申し込んでください。また，全国の各代々木アニメーション学院でも「1日体験入学」を実施します。くわしいスケジュールは，電話で問い合わせてください
〒151-0053　東京都渋谷区代々木1-20-3-BM-5
代々木アニメーション学院宛
📞 0120-310-042

KCEスクール神戸本校校舎

コナミコンピュータエンタテイメントスクール

問い合わせ先／資料請求
〒106-0032
東京都港区六本木1-4-30KCEスクール入試事務局
☎ 03-3224-0573
交通：地下鉄銀座線，南北線，溜池山王駅
または日比谷線六本木駅から徒歩10分
ホームページ http://www.konami.co.jp
e-mailアドレス school@konami.co.jp

コナミで実力を発揮したい人は注目！

コナミコンピュータエンタテイメントスクール（以下KCEスクール）は，コナミでクリエイターとして活躍できる人材を育成するために創設されました。

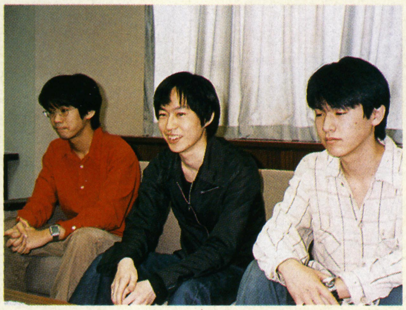
新入生は東京と神戸にある「KCEスクール本校」に入学し，1年間ゲーム制作の基礎を学びます。そのあと全国8か所にあるコナミ・グループ開発会社に併設された「KCEスクール実践校」へ進学。開発スタッフの一員として経験をつみ，実際にゲーム開発を行ないながら卒業をめざします。

卒業後はコナミの開発会社に無試験で入社できるので，「コナミでゲーム制作をしたい！」という人にはうってつけのゲーム・クリエイター・スクールです。学習期間は基本的に2年ですが，良い評価をもらえれば飛び級や早期卒業も可能。本人のがんばりしだいでは，すぐにプロの仲間入りができます。

ただし，こうした恵まれた条件の反面，入学試験をパスするにはかなりの知識と技術力が要求されます。そこで，それらに不安がある人のために，今年「KCEスクール予備校」が開校しました。予備校は総合適性検査のみで入学可能。1年間かけて基礎技術をじっくり勉強し，KCEスクール本校への合格をめざします。

KCEスクール東京本校校舎

先輩にインタビュー



KCEスクール東京校の関口将史さん（左），飯塚尚宏さん（中），益田 圭さん（右）にお話を聞きました。みなさん今年4月に神戸のKCEスクール本校から，東京の実践校へと進級。現在はコナミの開発スタッフと一緒に，実際にゲームを開発しながら勉強を進めています。

──KCEスクールを選んだ理由は？
ほかの学校では，確実にゲーム会社に就職できるという保証がありません。この学校はコナミと直結しているので，「確実にゲーム・クリエイターの道に進める」という安心感がありました。
──かなりレベルが高いようですが？
確かにカリキュラムはハードですね。僕（飯塚さん）なんか最初はDOSの「ド」の字も知りませんでしたから，非常に不安でした。でも，みんなに追いつこうと努力することで，なんとかなりました。今では技術が向上していくのを楽しんでます。

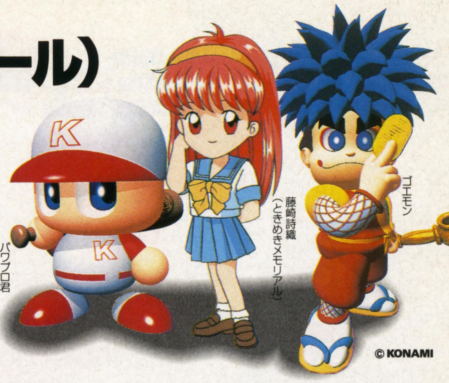
──将来の目標は？
自分で考えた企画をゲームにして，みんなにプレイしてもらいたいですね。早く自分の名前がスタッフ・ロールに出てくるようにがんばりたいと思います。
──入学を考えている人へ一言お願いします。
授業は「教えてもらう」のではなく，あくまで独学やクラスメートとの努力だと思います。集中して勉強できる環境は整ってますから，やる気と向上心を持って入学してください。

昨年，飯塚さんが所属したチームが制作した3Dシューティング・ゲーム『クロームクロニクル』（写真左）と，益田さんと関口さんが所属したチームが制作した『震 sin』（写真右）。どちらも約1か月（！）で制作したとのことで，要求されるレベルの高さ，そしてそれにこたえる生徒の実力に驚かされます

コナミが運営するゲームクリエイター養成学校(KCEスクール)平成11年度生 募集開始!!

KONAMI

実力に合わせて予備校・本校・実践校の3段階教育体制が本格稼働!本年3月に入学1年目にして卒業生が誕生。コナミで活躍中!



ここが違う!KCEスクール

(1) 全国各地にKCEスクール実践校

地元でゲーム開発の勉強がしたい人。KCEスクールは全国8カ所にある開発会社にスクールを開校しています。地元のスクールに入学し、好きなゲーム開発の勉強ができるがKCEスクールの特長です。

(2) 当校自慢の実地教育システム

東京または神戸にある本校・予備校で基礎学習を受けた後、入学した地元のKCEスクールで第一線の開発者から実際に開発をしながらの実地教育を受けます。充実した実地教育システムがKCEスクールの自慢です。

(3) コナミへ無試験入社

卒業生は、そのままKCEスクール設置のコナミ開発会社へ無試験で入社でき、更に実力次第で初任給の優遇が受けられます。コナミが運営するスクールだからできるスペシャル制度です。

(4) 実力主義の卒業システム

卒業基準はコナミ入社時の必要技術基準です。KCEスクールは実践中心の教育であなたの素質を開花させ、卒業できるまで全面的にバックアップします。必要なのは学歴や今までの技術経験ではなく「やりたいと思う気持ち」です。技術が身に付けば短期間で卒業して頂けます。

特技にあわせて③つのコース

1「プログラムコース」
C言語などの専門技術及び知識を身につけ、本格的なオリジナルゲームの開発を学びます。

2「映像デザインコース」
キャラクターデザイン・画面背景などゲーム上の全てのビジュアル制作を学びます。

3「音響サウンドコース」
ゲームミュージック・効果音等ゲーム内に挿入されるあらゆるサウンドを創造する技術を学びます。

充実した教育体制

KCEスクール予備校

※各コースにはⅠ部(午前)・Ⅱ部(午後)・Ⅲ部(夜間)があります。

初心者の方から技術を学べるKCEスクール予備校を東京と神戸に開校しています。

(1) 初心者に最適のカリキュラム

初心者の方に基礎から勉強頂きたいとの考えから東京と神戸に予備校を開校しています。プログラム基礎コース/映像デザイン基礎コース/音響サウンド基礎コースの3コースが開講されており、カリキュラムは全く技術・専門知識を持たない方に1年間かけて勉強頂ける内容です。

(2) KCEスクールへ進学

技術・専門知識の向上スピードは、人それぞれ異なります。カリキュラムは1年ですがKCEスクール入学水準に達した方からKCEスクール本校へ進学できます。

(3) 専門試験はありません

KCEスクール予備校の入学試験には専門試験がありません。基礎から勉強するのが優秀なクリエイターになる近道です。昨年応募者多数につき入学希望に添えない状況となりました。お早めにお申込み下さい。

KCEスクール本校

※各コースとも昼間全日制

1年間、東京か神戸の本校で教育を受けます。教育内容は、各地KCEスクール実践校で行われる実地教育に必要な専門知識と開発技術の修得が中心で、教育コースは特技にあわせてプログラムコース/映像デザインコース/音響サウンドコースの3コースが開講されています。先生は、KCEスクールの専任講師以外に、コナミで活躍中の第一線開発者が担当し、開発現場で実際に使用されている最新鋭の教育機材を用いて行われます。本校には各地から多数学生が集まりますので、全国に仲間ができるのも楽しみの一つです。

KCEスクール実践校

※各コースとも昼間全日制

本校で勉強した後、各地KCEスクールで実地教育を受けることとなります。各地のKCEスクールでは第一線で活躍中の開発者から実際の商品開発を行いながらの教育が行われますので、技術力が格段に向上するだけでなく、開発に着手した商品が発売されて評価を受ける栄光を手にすることも可能です。教育期間は1年としていますが、早く上達して認められれば卒業も早くなり、給料を貰えるようになれます。この実地教育で開発者としての適性が判断されますので、怠けてはいけません。この教育期間中は定期的にKCEスクール本校の教員が、各地KCEスクール実践校を訪問しての面談による指導や、本校の担任の先生と電子メールによる指導が行われるなど本校の先生からも全面的な支援がされます。

KCEスクールの教育体系

学校区分	レベル	期間	開講のコース	教育カリキュラムの説明 学舎の説明 期間の説明
			入学審査	書類審査のみ
KCEスクール 予備校	初歩~初級~中級	標準/1年	プログラム基礎コース / 映像デザイン基礎コース / 音響サウンド基礎コース	【教育】・初歩から段階的に教育 ・専門の知識を習得 ・コンピュータ利用技術を習得 ・本校の実地教育が受けられる技術力まで向上 【学舎】(1) 東京予備校:東京都港区六本木 (2) 神戸予備校:兵庫県神戸市中央区 【期間】・標準期間は1年 ・最短、6ヶ月の特別進級制有り
			入学/進級審査	本校の実地教育が受けられる技術力?
KCEスクール 本校	中級~上級	標準/1年	プログラムコース / 映像デザインコース / 音響サウンドコース	【教育】・最初から模擬開発チームを結成 ・開発プロセスに従い制作実習 ・開発現場に教育配置可能な技術力まで向上 【学舎】(1) 東京本校:東京都港区六本木 (2) 神戸本校:兵庫県神戸市中央区 【期間】・標準期間は1年
			進級審査	開発現場に教育配置可能な技術力?
KCEスクール 実践校	上級~プロ級	標準/1年	プログラム実践コース / 映像デザイン実践コース / 音響サウンド実践コース	【教育】・実際の開発チームに1人ひとりを教育配置 ・実際の商品開発を担当しながら、実力UP ・コナミ開発者採用基準の技術力まで向上 【学舎】・全国9カ所のKCEスクールに配置 1・札幌校 2・東京校 3・新宿校 4・恵比寿校 5・横浜校 6・名古屋校 7・大阪校 8・神戸校 【期間】・標準期間は1年 ・毎月卒業審査、基準到達時に卒業
			卒業審査	コナミ開発者採用基準の技術力?
			コナミ開発会社入社 社員(開発職)	全国のKCEスクール実践校にそのまま就職。就職を考えて実践校への進級を決定下さい

技術力の差により希望のスクールからスタート。

<初心者の方はKCEスクール予備校からスタート>

全く知識のない方および初心者の方はKCEスクール予備校からスタート。KCEスクール予備校で基礎から学びKCEスクール本校に進学し、さらにKCEスクール実践校でステップアップした後、卒業してコナミの開発者になって頂く第一ステップです。経験のないゲームクリエイター志望の方、大いに歓迎です。

<技術力を有している方はKCEスクール本校からスタート>

既に予備校で教育する基礎の技術力を身につけている方は直接KCEスクール本校の入学試験にチャレンジでき、合格すれば早く卒業してコナミに入社できるチャンスです。自信のある方はKCEスクール本校を直接受験ください。KCEスクール本校の試験はKCEスクール予備校の入学試験も兼ねています。一度KCEスクール本校の試験を受験された方は改めて予備校を受験頂く必要はありませんのでご安心ください。

■説明会のご案内■

東京本校・神戸本校にて学校説明会を開催致します(現在日程調整中)。参加をご希望の方は電話にてお申し込みください。開催日程が決定次第ご案内申しあげます。

資料請求方法 ※電話・インターネットでも請求できます。

■資料請求方法は、ハガキ又は封書に下記事項を記載の上ご請求ください。なお、正面に「平成11年度資料請求」と朱書きして下さい。
※現在資料作成中です。完成次第送付致します。

[記載事項] 1.住所(郵便番号、県名も記載して下さい) 2.電話番号 3.氏名(ふりがなをつけて下さい) 4.年齢 5.性別 6.在学学校名・学年(お勤めの場合は最終学歴・会社名)

[請求先] 〒106-0032 東京都港区六本木1-4-30 KCEスクール入試事務局
TEL 03(3224)0573(代)
(お問い合わせは 9:00~17:00 土曜・日曜・祝祭日を除く)

■定　員=本校・予備校の全コース合わせて400名/男女

■入学資格=高等学校を卒業した方・平成11年3月高等学校卒業見込みの方・高等学校卒業に準じる資格を有する方。

平成11年度生 募集開始

KCE スクール

コナミコンピュータエンタテイメントスクール

インターネット情報サービス(最新情報はこちらで)

ホームページアドレス http://www.konami.co.jp

TEL 03(3224)0573(代)

コナミは東証・大証一部上場会社です。

アミューズメントメディア総合学院

問い合わせ先／資料請求
〒150-0011
東京都渋谷区東2-29-8
入学ホットライン ☎ 0120-41-4600
交通：JR山手線／埼京線／地下鉄日比谷線恵比寿駅から徒歩5分
ホームページ　http://www.amgakuin.com/
e-mailアドレス　info@amgakuin.com

制作現場に一番近い教育環境

アミューズメントメディア総合学院（以下AMS）の一番の特徴は，現役のプロが講師であることです。変化がめまぐるしいゲーム業界では，常に新しい知識や技術が必要。普段は最前線で活躍しているプロから，直接いろいろなことを吸収できる環境は，クリエイターをめざす人にとって理想的といえるでしょう。

授業内容は「とにかく作ってみる」がコンセプト。教室で話を聞くだけの一方的な講義ではなく，作品を作りだす中で，実体験を通して知識を身につけることができます。

また，AMSでは学生が本物の制作現場を体験できる，「ワークシップ」という制度を設けています。これはソフトハウスなどに，アルバイトとして働く場を紹介する制度です。1年次にはアシスタントとして，2年次にはスタッフの一員として，ゲーム制作の現場を体験することができます。そこでの成果が認められれば，そのまま社員として採用されることもあるそうです。

大阪校第1期生が入学！

4月7日，AMS大阪校の入学式が大阪の朝日生命ホールで行なわれ，約200名が第1期生として入学しました。

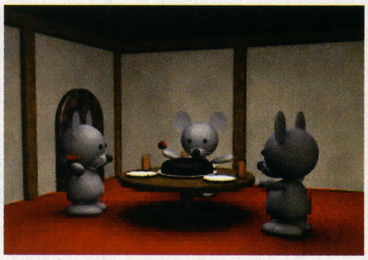
会場には（株）カプコンの岡本吉起さんがゲストとして招かれ，意欲に燃えたゲーム・クリエイターの卵たちへ，熱いエールを送っていました。

今年開校したばかりの大阪校は，東京校の充実した教育システムをそのままに，最新の設備を備えたゲーム・クリエイター・スクールの注目株。「本格的なゲーム・クリエイター・スクールは東京にしかないの？」となげいていた人は要チェックです！

●アミューズメントメディア総合学院大阪校問い合わせ先
☎ 0120-41-4648

『バイオハザード』や『ストⅡ』などを生みだしたカプコンの開発本部を統括する岡本吉起さんも応援にかけつけた

先輩の作品に注目！

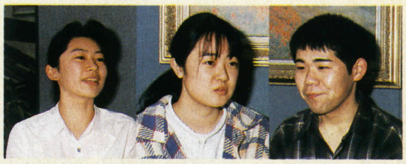


森田一哲さんの作品

済田光宏さんの作品

新入生インタビュー

――この学院を選んだ理由は？
AMSの夜間専科で勉強している高校時代の友人の紹介がきっかけです。先生がとてもていねいに教えてくれるのを見て，しっかり勉強できそうなので決めました。
――学院の魅力は？
ワークシップ制度がいいですね。ゲーム自体を知っていても，どのように作られているのかはわからないので，現場の作業を早く見てみたいです。
――将来の目標は？
いろいろありますが，興味がわいたことをなんでも積極的にやって，将来的には企画も自分でできるクリエイターになりたいです。
――ゲーム・クリエイターをめざしている人に一言お願いします。
本当にゲーム・クリエイターになりたいなら，自分のやる気をしっかり受け止めてくれる学校を選ぶべきです。そのためには体験入学などを利用して，実際に自分の目で確かめたほうがいいと思います。



今年入学した小野栄理子さん（左），山内一美さん（中），高野俊昭さん（右）にお話を聞きました

在学中から、プロになる。

制作現場から発想したカリキュラムでバックアップ!

生徒作品

学院提供番組

TV 「吸血姫(ヴァンパイア) 美夕」 テレビ大阪 毎週水曜放映中 深夜 26:15~27:45
声優タレント科卒業生出演中! 白倉麻子さん/進藤こころさん

ラジオ
「國府田マリ子のGAME MUSEUM」 ラジオ大阪(1314KHz) 毎週土曜 22:00~23:00
「TV Game Radions R」 ラジオ大阪(1314KHz) 毎週水曜 24:30~25:00
パーソナリティ:内藤寛 豊嶋真千子 高橋直純

東京校・本科【全日制】
現場直結主義でクリエイターを養成

- ■ゲームクリエイター科【2年制】
  - □ゲームプログラムコース
  - □ゲーム企画シナリオコース
  - □ゲームグラフィックコース
- ■ゲームクリエイター研究科【3年制】
- ■CGクリエイター科【2年制】
- ■マルチメディアクリエイター科【2年制】
- ■声優タレント科【2年制】
- ■コミック科【2年制】
- ■ノベルスライター科【2年制】
- ■アニメーター科【2年制】

９９年度生募集中

大阪校・本科【全日制】
現場直結主義でクリエイターを養成

- ■ゲームクリエイター科【2年制】
  - □ゲームプログラムコース
  - □ゲーム企画シナリオコース
- ■CGクリエイター科【2年制】
- ■声優タレント科【2年制】
- ■コミック科【2年制】
- ■ノベルスライター科【2年制】

９９年度生募集中

東京校・実践夜間専科
19:00から学べるプロへの近道
授業時間(19:00~21:30)

- ■ゲームクリエイター専科【週2回/1年制】
- ■ゲーム企画プロデュース専科【週1回/1年制】
- ■CGクリエイター専科【週1回/1年制】
- ■コミック専科【週1回/1年制】
- ■ノベルス専科【週1回/1年制】
- ■アニメーター専科【週1回/1年制】
- ■アニメーション演出シナリオ専科【週1回/1年制】
- ■ファンタジーイラスト専科【週1回/1年制】
- ■声優タレント専科【週1回/6カ月制】
- ■ヴォーカルタレント専科【週1回/6カ月制】
- ■コミックプロデビュー専科【週1回/6カ月制】

98年度5月生願書締切迫る

東京校(全学科)説明会 ■5/31(日) ■時間/開始14:00~ ■会場/東京・本学院

■学費が心配
■親の理解がほしい
■学校見学したい

そんなことならすぐ電話
資料請求・説明会の
お申し込み、お問い合わせも

入学ホットライン開設中!

東京校入学ホットライン フリーダイヤル 0120-41-4600
大阪校入学ホットライン フリーダイヤル 0120-41-4648

入学相談 毎日受付中!

入学案内無料進呈
【申込方法】官製ハガキまたはFAXにて下記項目を明記の上、下記宛先までお申し込みください。
1.住所、2.氏名、3.年齢、4.学校・学年、5.電話番号、6.志望校(東京・大阪)7.志望学科、8.雑誌名
■ハガキ:〒150-0011 東京都渋谷区東2-29-8 アミューズメントメディア総合学院 マイコンベーシックマガジン⑤係 ■FAX:03-3406-5070

東京校 才能発掘学院 大阪校

アミューズメントメディア総合学院

【東京校】〒150-0011 東京都渋谷区東2-29-8 TEL.03-3406-5050 最寄駅/JR山手線・埼京線・営団地下鉄日比谷線「恵比寿」徒歩5分 東急東横線「代官山」徒歩7分
【大阪校】〒532-0011 大阪府淀川区西中島3-12-19 TEL.06-885-6010 最寄駅/JR「新大阪」徒歩10分・地下鉄御堂筋線「西中島南方」徒歩2分・阪急京都線「南方」徒歩3分

日本ゲームソフト学院

問い合わせ先／資料請求
〒101-0061
東京都千代田区三崎町3-4-9
☎03-3261-8211
交通：JR総武線水道橋駅西口から徒歩1分
ホームページ　http://www.tag.co.jp/
e-mailアドレス　tag@mail.tag.co.jp

パソコン初心者もしっかりサポート

ソフト優先時代の最先端を行き，就職に強い日本ゲームソフト学院。PentiumⅡマシン（なんと400MHz！）やMacintoshなど最新の機材を新たに導入し，学習環境もよりパワーアップしています。

入学時にパソコンの基本中の基本を教えてくれるため，まったくの初心者でも安心。その内容は徹底しており，「パソコンの電源の入れかた」「マウスの使いかた」などをていねいに教えてくれます。

もちろん専門分野のカリキュラムも充実しており，ゲーム・クリエイターをめざす人のために，プランニング科，グラフィック科，プログラム科，キャラクター科，ゲームサウンド科の5コースを用意。さらに自由に受講できる選択授業が多数あり，「パソコン系か？　コンシューマ系か？」といった，就職を希望する会社に合わせた学習をすることが可能です。

また，各コースを卒業後，制作活動を主体とした1年制のゲーム開発研究科に進学すれば，より確実にゲーム・クリエイターとしての実力をアップすることができます。

新入生インタビュー

——こちらの学校を選んだ理由は？

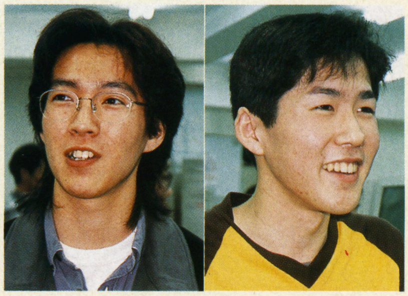
入学前に，いろいろなゲーム・クリエイター・スクールの資料に目をとおしました。そのとき，この学校の生徒作品が気に入って，体験入学を申し込みました。先生も親切で，「自分にあってるな」と思い入学を決めました。

——将来の目標は？

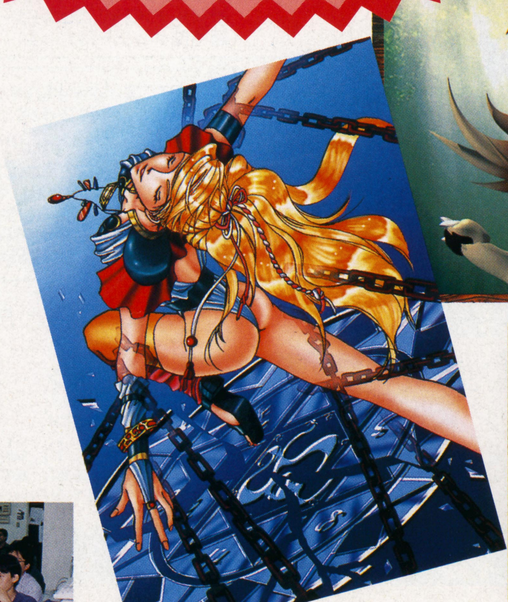
実現できるかどうかはわかりませんが，フルCGの映画を作るのが夢です。めちゃくちゃお金がかかると聞いたんですが（笑）。

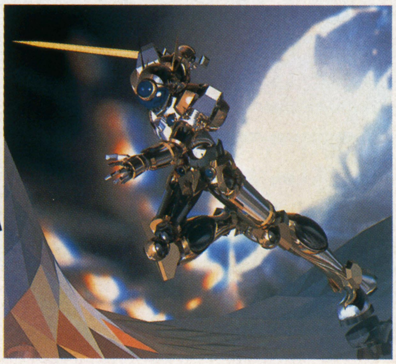
——入学を考えている人へ，学校の魅力を一言お願いします。

先生からゲーム・クリエイターをめざすなら，「絶対なってやる！」という強い意志が必要だと聞きました。そしてこの学校の先生は，そうした意志を持続するアシストをしてくれます。その点が大きな魅力だと思います。また，就職に強いのも安心です。


グラフィックを勉強中の望月 良（左）さんと小川有一さん（右）

先輩の作品に注目！





注目！生徒数倍増！近い将来、頂点を制する精鋭ゲーム専門校

電脳全開

即戦力となる人材を育成

クラスを5〜6人のチームに編成し、ソフトハウス方式による実践授業と個人指導を展開。さらに選択講座も多数設置。希望する職種に合わせた科目を効率よく学習できます。

11年度生 入学願書
7月1日受付開始

入学案内書無料進呈
ハガキに住所・氏名（フリガナ）・年令・学年（職業）・電話番号・雑誌名（○月号）を明記し、お申込みください。電話連絡でも結構です。

文部省認可（財）CG-ARTS協会認定CG教育校

ゲームデザイナー学部
全日制 定員400名

プランニング科〈2年〉
企画立案のプロセス、プレゼンテーション、制作実習などを経て、プランナーとしての能力向上をはかります。

グラフィック科〈2年〉
ゲームのグラフィックを描く各種ツールの使い方などを学び、2Dや3DCG、映像作品の制作に取り組みます。

キャラクター科〈2年〉
ゲーム制作技術を修得した上で、ストーリーに合わせた登場人物のオリジナルキャラクターの設定を考案します。

プログラム科〈2年〉
C言語を基礎から学び、ゲーム制作を行います。選択では、コンシューマーゲーム開発やVisual C++、DirectXを学習。

ゲームサウンド科〈2年〉
シーケンスソフトの使い方や作曲理論などDTMのノウハウを基礎から学習。選択でサウンドドライバー制作も行います。

絶対にゲームデザイナーになりたい人のための学校！最適な設備と環境が技能修得をバックアップ！！

日本ゲームソフト学院

〒101-0061 東京都千代田区三崎町3-4-9 Tel 03-3261-8211
http://www.tag.co.jp/NIPPON GAME/

学院特別奨学金制度 本学院への入学を強く希望しゲームデザイナーになるための明確な目的意識と勉強意欲をもった人に対し、優先的に入学を許可するとともに、特別奨学金24万円を1年間支給します。

学院見学・入学相談 好評！毎日実施中！希望する人は電話で予約し来校下さい。

体験入学 毎月第2・4土曜日に実施中！PM 1〜参加希望者はハガキに住所・氏名・年令・電話を明記！

●求人倍増！学生寮（男女）完備。朝日、毎日、読売新聞社等の奨学金制度（学費全額免除・給与12万円支給）さくら銀行提携教育ローン（毎月6276円で学べる。保護者80万借入14年返済）

ヒューマンクリエイティブスクール

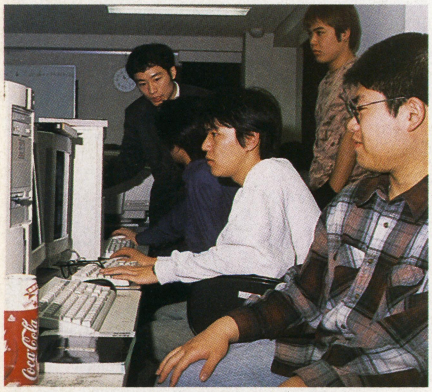
問い合わせ先／資料請求

〠180-0001
東京都武蔵野市吉祥寺北町1-2-12
☎ 0120-37-9898
交通：JR吉祥寺駅中央口から徒歩10分，
西武バス④⑤のりば「女子大入口」下車徒歩0分
ホームページ http://www.human.co.jp/
e-mailアドレス guide@human.co.jp

歴史あるスクールでゲーム制作を学ぶ

「世界初のゲーム・クリエイター養成校」それがヒューマンクリエイティブスクール（以下HCS）です。開校から今年で9年目をむかえ，長年つちかってきたノウハウを活かした教育システムは，ゲーム業界からも高い評価を得ています。

実践的な技術の修得に力点をおいたカリキュラムは，選択式の授業が多いのが特徴。自分の学びたいことを，集中的に学習することができます。放課後は午後9時まで教室を開放し，生徒は学習機材を自由に使うことが可能。また，約20名もの開発経験豊かな常勤講師がいるので，質問にも確実に対応でき，技術をドンドン高められる環境が整っています。



'99年4月開講！ ネットワークゲーム課程

掲載した写真は，今年3月に卒業した生徒が制作したレーシング・ゲーム『Route 13』。話題の通信対戦機能を搭載し，最高5人まで同時プレイ可能！ 美しいグラフィックを見ながら，迫力のバトルを楽しめる

プログラムの授業を担当している勝又教男先生から一言。「ネットワークゲームが好きだという気持ちからこの課程を選ぶと思いますが，遊び手から作り手に変わるという自覚を持って入学してください。その自覚さえあれば，かならず確かな技術をお教えします」

『ディアブロ』や『ウルティマオンライン』など，ネットワーク・ゲームが最近人気を集めています。上に掲載した『Route 13』のように，学生作品にもそれが見られるようになりました。時代のニーズを反映して，ゲーム・メーカーから「ネットワークに精通した人材がほしい」という要望も多数よせられています。

そんな声にこたえて，HCSは来年度「ネットワークゲーム課程」を新設します。これはネットワークの仕組みや構築を理解しながら，ゲームプログラミングなどゲーム制作の技術を身につける，ほかに類をみない課程です。高速専用線（10Mbps）をそなえるなど，設備も充実。「ネットワーク・ゲームを作りたい!」という人は，ぜひこの課程に注目してください。

新入生インタビュー

――この学校を選んだ理由は？

一応4年制の大学を卒業して，会社から就職の内定ももらったんですが，どうしてもCGの仕事をしたくて勉強しなおすことにしました。HCSを選んだのは，CG検定の合格率が9割以上であること，それから設備が充実していたことが決め手です。

――将来どんな作品を作ってみたいですか？

特にゲームだけにこだわらず，映画のデジタル・エフェクトなど，広い分野に挑戦したいと考えています。また，それを見た人がクリエイターの道に進みたいと考えるような作品を作りたいと思います。

――これからの抱負を一言。

入学は自分で決めたことなので，サボったりしないのはもちろん，自分の技術をできるだけ高めるようにがんばっていきたいと思います。

3D課程1年
永井紀幸さん

ゲームクリエイター養成歴ナンバーワン。

No.1

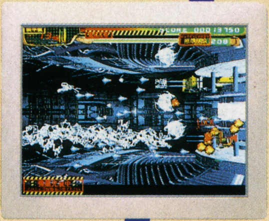
「実践派」ゲームスクールなら、H・C・S。

ヒューマン クリエイティブ スクール

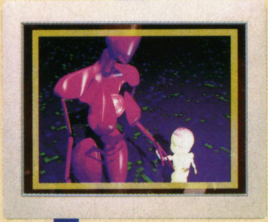
'97年度
◀卒業制作
&
課題作品▶

5つのステージで展開。
"単純・爽快"な
ハイスピード無重力
アクションゲーム。
'97最優秀作品

カーデザインも
操作感覚もとことん
リアルな通信対戦
レースゲーム。
多人数プレイ可能。
'97優秀プログラム賞作品



ハイテンションな
サウンドと、
秒間2千80万ドットの
超高速描画が融合した
MOVIEシーンは必見！
'97優秀グラフィックス賞
&サウンド賞作品



タイトル「手をつなごう」。
メッセージ色の強い
仕上がりの、静止画。
3D課程1年生作品

「Bike」のもつ
フォルムの美しさを
リアルに再現させた
MOVIE。
3D課程1年生作品

オリジナリティ
あふれる、
女性ならではの
ファンタジックな世界観
を演出したMOVIE。
3D課程1年生作品

'99年4月
ネットワークゲーム課程
開講！

H.C.Sとは、

- **世界で最初のゲームスクール** 1990年開校。実績と信頼度がちがいます。
- **あの"HUMAN"が全面支援** ソフトメーカーの最前線のノウハウを導入。
- **実践的カリキュラム** ゲーム開発経験ゆたかな常勤講師が、初歩から指導。
- **学生作品の質が高い** "即戦力"をモットーに"こだわり"の作品づくり。
- **自由な校風** 「自学、自育、自創」の理念で、ひとりひとりの発想を尊重。

卒業生の主な就職先企業

(株)アスキー	サミー(株)	任天堂(株)
(株)アトラス	(株)スクウェア	(株)ハル研究所
アルゼ(株)	(株)セガ・エンタープライゼス	(株)バンダイ
(株)カプコン	(株)タイトー	(株)バンプレスト
(株)クリーチャーズ	(株)ティーアンドイーソフト	ビデオシステム(株)
(株)ゲームフリーク	テクモ(株)	ヒューマン(株)
(株)工画堂スタジオ	(株)ナムコ	その他、ゲーム、
コナミ(株)	日本物産(株)	マルチメディア関連多数

HUMAN CREATIVE SCHOOL

資料請求（無料）・お問い合わせ専用フリーダイヤル
0120 FreeDial 0120-37-9898

ホームページURL
http://www.human.co.jp/
学校見学 随時受付中

設置課程〈2年制〉

マルチメディア エンタテインメント課程	C言語 CG概論 サウンドデザイン 企画設計 ネットワーク概論 ゲーム研究 卒業制作 他……（募集定員 200名）
マルチメディア 3Dグラフィックス課程	3D制作実習 映像制作 ゲームグラフィックス基礎 デッサン 卒業制作 他……（募集定員 50名）
ネットワークゲーム課程	ネットワーク概論 ネットワーク構築論 ネットワークプログラミング ゲームプログラミング C言語 卒業制作 他……（募集定員 80名）

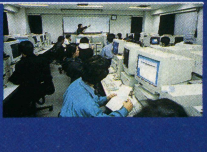
学校説明会＆体験入学
5/17(日) 6/13(土)
予約不要・10:30 START

地区説明会

静岡 7/31(金)	福岡 8/4(火)
名古屋 8/1(土)	仙台 8/5(水)
大阪 8/2(日)	札幌 8/6(木)

ヒューマン クリエイティブ スクール

〒180-0001
東京都 武蔵野市
吉祥寺北町 1-2-12



バンタン電脳情報学院

問い合わせ先／資料請求
〒150-0011
東京都渋谷区東3-22-14入学事務局
☎0120-51-0505
交通：JR山手線／埼京線／地下鉄日比谷線恵比寿駅から徒歩5分
ホームページ　http://www.lab.vantan.co.jp
e-mailアドレス　sugino@lab.vantan.co.jp

業界との太いつながりが魅力

バンタン電脳情報学院は，ゲーム＆デジタル・メディア業界との間に太いパイプをもち，アトラスやスクウェアなど，有名ゲーム・メーカーにたくさんの卒業生を輩出しています。

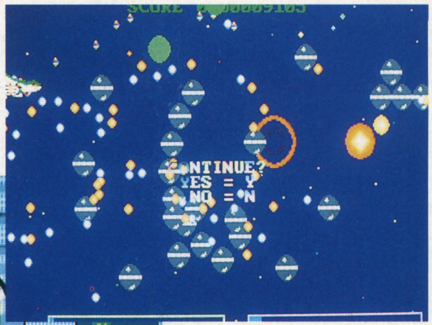
太いパイプの秘密は「現役のプロが講師をしていること」「100社以上の企業と取り引きのあるソフトハウス“電脳工場”が，学校の中にあること」の二つ。こうした業界とのつながりから，卒業直後に大作ゲームのスタッフに抜擢される人もいます。

学習機材には常に最新のモノをそろえ，今年度もPentium IIマシンやシリコングラフィックスのワークステーションを大量に導入。プロの制作環境さながらの教育環境をほこります。

また，少人数制の授業は，密度が濃いことで定評があります。大学や専門学校を卒業してから，あるいはほかの学校をわざわざリタイアして入学する人も多く，皆熱心に勉強にとり組んでいます。

先輩の作品に注目!

たった1年でこんなゲームが作れるゾ！
掲載したのは昨年の1年生の作品。わずか1年間でここまで実力をアップできます！



内田伊織さんの作品

山下雅水さんの作品

岩本登希久さんの作品

新入生インタビュー

──ゲーム・クリエイター・スクールに入学したきっかけは？

昔からゲームが好きで，ゲーム関係の仕事につきたいと思っていました。でも，大学ではなりたい職業に関係する具体的なことは教えてくれません。そこで直接職業に関係のある専門学校に進学することを決めました。

──バンタン電脳情報学院を選んだ理由は？

施設が充実していること，講師がプロということの二つです。それから去年の夏休みに行なわれたセミナーに参加したんですが，そのときの授業が実践的だったことが決め手になりました。

──学校の魅力は？

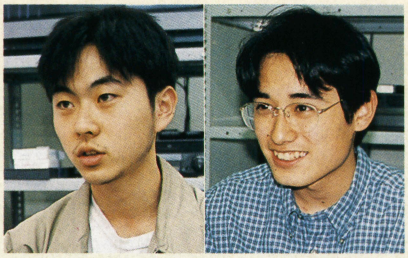
ゲーム・メーカーの要求にこたえて，授業カリキュラムがフレキシブルに変化していくところですね。業界とのつながりも強いので，すぐに現場に入れる可能性があるのも魅力です。

──将来の目標は？

ジャンルは特にこだわりませんが，みんなの心に残るゲームを作ってみたいです。それは面白い作品かもしれないし，感動を与える作品かもしれない。駄作と呼ばれるかもしれませんが（笑）。

──入学を考えている人に向けて一言お願いします。

バンタン電脳情報学院は，クラスメートどうしはもちろんですが，先輩＆後輩，先生＆学生の間のへだたりが少ないと思います。特に先生は親身になって教えてくれます。質問をすれば必ず質問以上のことを答えてくれるので，勉強になりますよ。



今年入学した金 智徳さん（左）と塩川哲也さん（右）にお話を聞きました。

郵 便 は が き

150-8790

料金受取人払

渋谷局承認

6366

差出有効期間
平成12年1月
19日まで
●切手不要●

018

東京都渋谷区東3-22-14-5MB
バンタン電脳情報学院
ゲームスタジオ
入学事務局行

フリガナ	
住所	〒 都道府県
	☎(　　　)　　-

フリガナ	
氏名	年齢　　歳　男・女

フリガナ	
学校名・学年	県市 私都 立　学年　年　在学中・中退・卒業

'99年度案内書無料請求ハガキ

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

学校説明会 （所要時間：約2時間） 学校の説明や校舎見学なども含めた説明会です。内容は各コースの説明を始め、入学試験の内容・倍率、就職に至るまでコースアドバイザーが全てにお答えします。 ご希望の方は、右の欄に開催期間中の希望日時を記入して下さい。	月　日 時から
模擬試験 （所要時間：約3時間） 一般入学試験対応の模擬試験です。試験科目（一般常識・作文・感覚・面接・適性検査）のうち適性検査を除く4科目を受験し、結果はA～Eランクの5段階で評価します（A、Bの成績優秀者には、本試験時に模擬試験で受験した科目が免除されます）。仮に成績が悪くても本試験の参考にはしません。ご希望の方は、右の欄に○を記入して下さい。	
総合説明会＆学生作品体験会 （所要時間：約4時間） ゲームスタジオの説明から始まり、各コースごとに分かれてコースの内容を細かく説明します。その後、卒業生、在校生のゲーム作品を展示すると共に実際にPlayして作品のレベルの高さを体感できるイベントです。ご希望の方は、右の欄に○を記入して下さい。	

★本校のコースで興味のあるものは、右の記入欄に○を付けて下さい。

ゲームスタジオ	昼間部2年制	ゲームデザインコース	
		ゲームシナリオ&ライターコース	
		ゲームグラフィックコース	
		ゲームプログラムコース	
		ゲームサウンドコース	
	昼間部4年制	ゲーム開発研究コース	
デジタルプロダクトスタジオ	昼間部2年制	CGデザインコース	
		コンピュータアニメーションコース	
		映像コース	
		DTMサウンドコース	
		インターネットデザインコース	
	昼間部3年制	ネットワーク放送コース	

★お友達で案内書が欲しい方がいましたらご紹介して下さい。

住　所	〒　☎（　）　-
フリガナ	
氏　名	年齢　歳　男・女
学校名・学年	県 市 私 都　立　学年　年　在学中・中退・卒業

VANTAN
DENNOH
INTELLIGENCE
COLLEGE
「ゲーム業界就職予備校!!」
バンタン電脳情報学院は、現役で活躍しているプロフェッショナル達が授業を行う、全く新しいタイプの「業界予備校」です。
ゲーム業界へ就職して専門職の第一線で活躍するために、通常の専門学校では真似のできない教育内容を展開。
数多くの企業からも信頼・協力をいただき、多数の卒業生をゲーム業界に送りだしています。
◯現役のプロによる60名以上の講師陣
◯産学共同で構成されたカリキュラム
◯100社を超える企業とのコネクション
◯少人数制、実践的授業
◯学生1人に1台以上の最新鋭マシン
['99年度学校案内書無料送付中!]
当学院に関するお問い合わせ、資料請求(無料)は、ハガキかフリーダイヤルをご利用下さい。
[フリーダイヤル] 0120-51-0505
バンタン電脳情報学院
〒150-0011 東京都渋谷区東3-22-14-5MB
GAME STUDIO
TRUE SCHOOL FOR
DIGITAL AGE
['99年度募集コース]
●ゲームスタジオ
2年制
ゲームデザインコース
ゲームシナリオ&ライターコース
ゲームグラフィックコース
ゲームプログラムコース
ゲームサウンドコース
4年制
ゲーム開発研究コース
●デジタルプロダクトスタジオ
2年制
CGデザインコース
コンピュータアニメーションコース
映像コース
DTMサウンドコース
インターネットデザインコース -NEW!-
3年制
ネットワーク放送コース -NEW!-
[イベントスケジュール](無料)
学校説明会 5月16日(土) 5月17日(日) 5月23日(土) 5月30日(土)
総合説明&作品体験会 5月24日(日)
模擬試験 5月31日(日)
バンタン電脳情報学院
就職・内定実績企業抜粋
株式会社アスキー/株式会社アトラス/株式会社エーディーケイ/株式会社オムニバス・ジャパン/株式会社カネコ/株式会社カプコン/株式会社ゲームアーツ/株式会社ココナッツジャパン・エンターテイメント/株式会社コンパイル/サン電子株式会社/株式会社スクウェア/株式会社ソニーコンピュータエンタテインメント/株式会社タイトー/株式会社ナムコ/株式会社日本ファルコム/株式会社ファミリーソフト/株式会社ワープ その他多数
上記企業は代表的なものであり、この他にも多数就職しております。しかも、希望職種への就職率は96%(97年度実績)。企画やプログラマー、グラフィックデザイナーなど、専門職で活躍しているのです。

代々木アニメーション学院

問い合わせ先／資料請求
〒151-0053
東京都渋谷区代々木1-20-3-BM-5
☎ 0120-310-042
交通：JR山手線代々木駅から徒歩2分
ホームページ http://www.jki.co.jp/YAG/
e-mailアドレス yag_info@po.infosphere.or.jp

首都圏と同じ学習環境を地方でも実現！

20以上の学科を設置する代々木アニメーション学院（以下YAG）は，さまざまな分野のプロフェッショナルを養成する総合クリエイター・スクールです。

札幌から沖縄まで全国主要都市に校舎があり，各校は衛星放送で結ばれています。この衛星放送を利用し，首都圏とまったく同じハイレベルな授業を，地方にいながらにして受講することができます。

また，モーション・キャプチャ・システムなど，ほかのクリエイター・スクールではなかなかお目にかかれないような高級機材をそろえていることも，見逃せないポイントです。

格安で住める学院専用寮や，24時間体制の健康医療相談制度など，勉強だけでなく，生活面や健康面でも生徒を強力にバックアップ。英会話や一般教養の授業を無料で受けることもでき，社会人として必要な勉強もしっかりと学ぶことができます。

新学科「デジタル映像エキスパート科」開設！

YAGはこの春，新学科「デジタル映像エキスパート科」をスタートさせました。この学科のテーマは，自分ひとりでデジタル映像を作成できるようになること。最終的には，独力で映像ビジネスを展開できるようになる人物の育成をめざしています。

この「自分ひとりで」という特徴は非常に徹底しており，授業はバラバラのパーツからコンピュータを組み立てるところからスタート！　コンピュータの構造を理解したうえでデジタル映像を勉強し，どんな仕事もこなせる，さらにどんな環境変化にも適応できるデジタル・クリエイターを養成します。

構造の理解からはじめて，どんな仕事もこなせるクリエイターをめざす！

無料で送付してくれる入学案内は，ビデオあり，CD-ROMありと内容ギッシリ！ 今すぐ申しこもう

キャリスマップで適性をチェック！

「自分はどんな分野にむいているのか？」だれもが心配したり，不安になったりしているはず。そこでYAGでは，独自のシステム「キャリスマップ」を使ったクリエイター適性診断を行なっています。

回答ハガキを送ると，自分のクリエイターとしてのセンスや，もののとらえかたなどをコンピュータが分析。才能を発揮できる進路を教えてくれます。

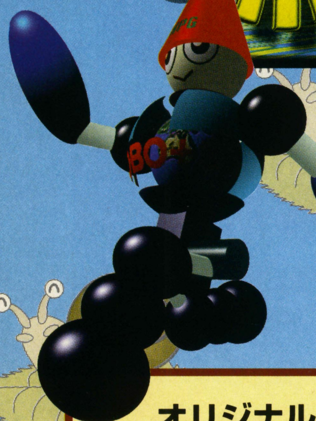
適性診断を希望する人は，ハガキに「キャリスマップ」と書き，郵便番号，住所，氏名（フリガナ），電話番号，年齢，職業（または学年）を明記して，次の宛先まで申し込んでください。

〒151-0053
東京都渋谷区代々木1-20-3-BM-5
YAG代々木アニメーション学院
「マップ」係

日本に数台しかないモーション・キャプチャ・システムを設置しているのも，YAGの特徴のひとつ

代々木アニメーション学院制作協力/提供
熱沙の覇王
ガンダーラ
TV放映開始
WOWOW放映中（無料放送時間帯）毎週金曜日 深夜1:00～
本学院の全学科のノウハウを結集
Presents
設置学科
アニメ・映像学部
アニメーター科（2年）
デジタルペイント・アーティスト科（2年）
アニメ監督コース科（2年）
背景美術監督コース科（2年）
アニメAVオペレーター科（2年）
アニメ音響監督コース科（2年）
SFX特撮科（2年）
SFX監督コース科（2年）
ビデオ・ジャーナリスト科（2年）
CG学部
CGアニメ・ゲーム科（2年）
マルチメディア・クリエイター科（1年）
ゲーム・デザイナー科（2年）
ゲームキャラ・ムービングデザイナー科（2年）
ゲームサウンド・ディレクター科（1年）
デジタル映像エキスパート科（2年）
芸術学部
声優タレント科（1年）
ミュージカル舞台・演劇科（2年）
ミュージック・アーティスト科（2年）
ライト照明デザイナー科（2年）
メディア芸術総合学科（3年）
出版学部
マンガ・コミックプロ養成科（2年）
エンターテインメント・ノベルズ科（2年）
ビジュアル・イラスト科（2年）
ヒットメイク・プロデューサー科（1年）
H11年4月生募集中
入学案内書
無料進呈
熱沙の覇王 ガンダーラ
「あのマクロスを越える超大作」
©1998 ビックウエスト
見学随時
（TELで予約を）
特典
特待生 12万円
特育生 36万円 支給！
●希望者全員 格安専用寮に入寮
●就職決定者は卒業後2年間専用寮に居住可
●24時間 年中無休ホームドクター制度
●優秀な企画・制作に援助金100万円
●海外研修（無料実践英会話講座優秀者）
学校法人 大矢学園グループ
認定CG教育校
〔CG-ARTS協会認定〕
YAG
代々木アニメーション学院®
日本映画録音協会員 日本映画照明協会員 日本映画撮影監督協会員 社団法人日本映画テレビ技術協会員・財団法人日本視聴覚教育協会員・社団法人日本漫画家協会員
キャリスマップ
CARISMAP
ピシャリ
アート系コンピュータ適性診断
「キャリスマップ」
希望の方は右下記へ（無料）
1日体験入学（各YAG校で）と学院説明会
（全国主要都市）あり、希望の方は下記へ
無料
ハガキでのお申し込み
①住所②氏名（フリガナ）③TEL④年齢⑤学年（職業）⑥希望学科（ある場合）⑦「案内書」あるいは「体験」か「説明会」又は「キャリスマップ」と明記して下記住所へ。
〒151-0053 東京都渋谷区代々木1-20-3-BM-5 代々木アニメーション学院
TEL・FAXでのお申し込み
フリーダイアル 0120-310-042（才能を世に）
FAX 0120-310-595（才能すごくいい）
URL http://www.jki.co.jp/YAG/ E-Mail yag_info@po.infosphere.or.jp
東京校
原宿校
ひがし校
大阪校
名古屋校
福岡校
仙台校
札幌校
広島校
大宮校
沖縄校
無料オーディション（全国開催決定）
新人声優・才能発見!!
東京・大阪・福岡 開催決定！
デビュー・プロダクション所属99%（声優タレント科平均）の代アニが
参加料・デビュー費用は一切無料でプロの最前線へ。
お申し込みは下記へ
〒150-0001 東京都渋谷区神宮前1-19-8-BM-5 代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ

BM読者の
ホームページ・ギャラリー



ホームページは，作成した画像や文章などを公開して自己表現ができるほか，アクセスしてくる人と交流を持つこともできます。
テーマを決めておもしろいネタを募集したり，チャットでいろんな人とお話をしたりと，楽しみかたもいろいろ。
自分でホームページを開設するだけでなく，ここで紹介しているたくさんのホームページへアクセスして，自分なりの楽しみかたを見つけましょう。

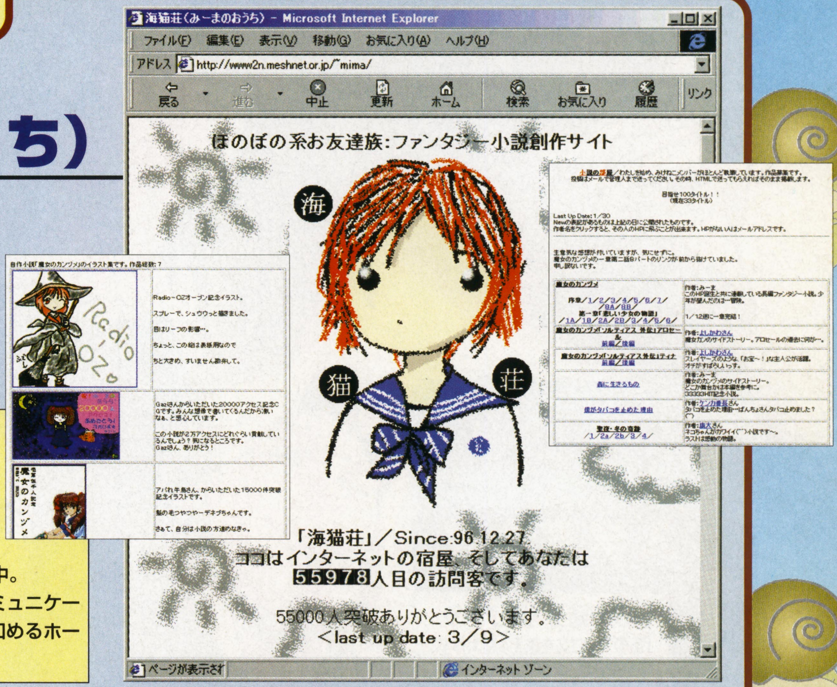
オリジナル小説が楽しめる！

埼玉県入間市　みーまさん（18歳）制作

海猫荘（みーまのおうち）

http://www2n.meshnet.or.jp/~mima/

ホームページ制作者であるみーまさんをはじめ，投稿した人たちの創作小説が楽しめるページです。みーまさんのオリジナル作品である「魔女のカンヅメ」は，たくさんエピソードが公開されており，読み応えがありますよ。
公開されている作品を読んで創作意欲を刺激された人は，作品を書いて投稿してみましょう。



▼from みーまさん

エヴァンゲリオンの小説ページとしてはじまったページですが，最近はもっぱらオリジナルのファンタジー（広い意味の）小説のページとして活動しています。小説を書いてみたい人，読みたい人が集まっているメーリング・リスト「みけねこML」も会員募集中。
他にも，掲示板やチャットルームなどでインターネット上でコミュニケーションがとれます。ネットサーフィン中に立ち寄って，ほのぼの和めるホームページを目指しているので，気軽にアクセスしてください。

おもしろい作品を送って
ページの人気者になろう！

神奈川県横浜市　岩橋秀樹さん（19歳）制作

青汁促進委員会

http://www2s.biglobe.ne.jp/~iwahashi/index.htm

あなたの周りにいる人のおもしろいハナシを紹介したり，できると痛い口内炎の悪口を言い合うなど，ちょっと変わった内容が特徴の「青汁促進委員会」。
投稿した作品が採用された人にはポイントが与えられ，最高得点をマークした人には図書券がプレゼントされます。
ネタ自慢できるほどおもしろいエピソードを持っている人は，さっそくアクセスしてみましょう。

▼from 岩橋秀樹さん

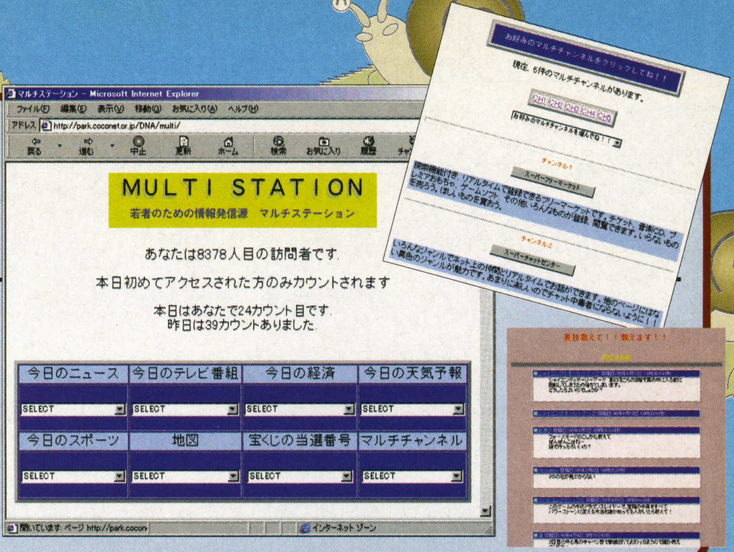
このページは，私がネット友達を増やすことと，アクセスされたかたもこのページでネット友達を増やせればいいなと思って作りました。気軽に投稿，書き込みをしていただければうれしいです。賞品もあるし。

たくさんの人と情報交換できる

岐阜県大垣市　所 大輔さん（20歳）制作

マルチステーション

http://park.coconet.or.jp/DNA/multi/



▼from 所　大輔さん

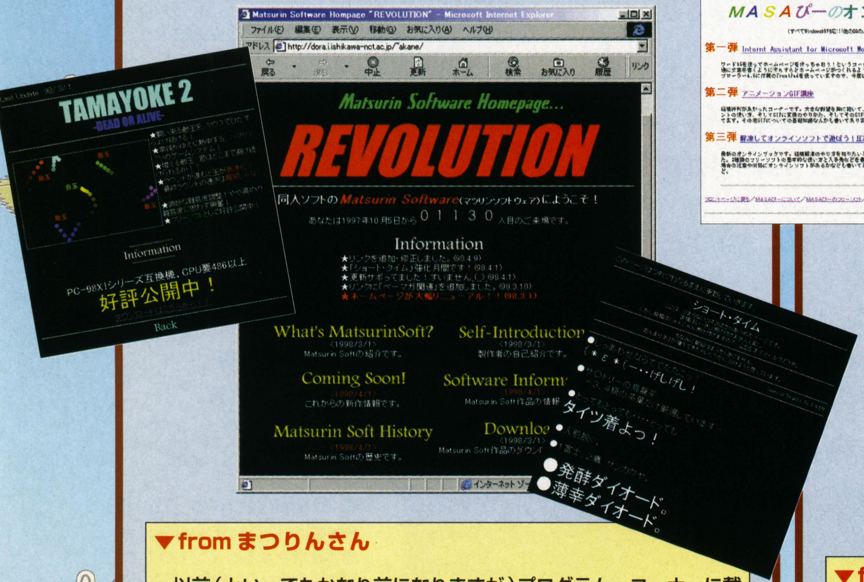
“21世紀型マルチメディア・ページ”という壮大なテーマを掲げて，このようなページを作ってみました。チャット，フリー・マーケット，ゲーム，お笑いなどすべての魅力を一つのページにまとめた，革新的なページだと自負しております。このページだけで1日遊べます。ぜひお越しください。

PC-9821シリーズの オリジナル・ソフトを公開

石川県金沢市　まつりんさん（13歳）制作

Matsurin Software Homepage "REVOLUTION"

http://dora.i.ishikawa-nct.ac.jp/~akane/



▼from まつりんさん

以前（といってもかなり前になりますが）プログラム・コーナーに載せてもらったこともある「Matsurin Software」のホームページです。自作ソフト（主にPC-9821シリーズ用）のダウンロードができるページや，これまでに制作してきたソフトの紹介をしています。また趣味の部屋では，闘技場ライクな小ネタなどを集めています（笑）。

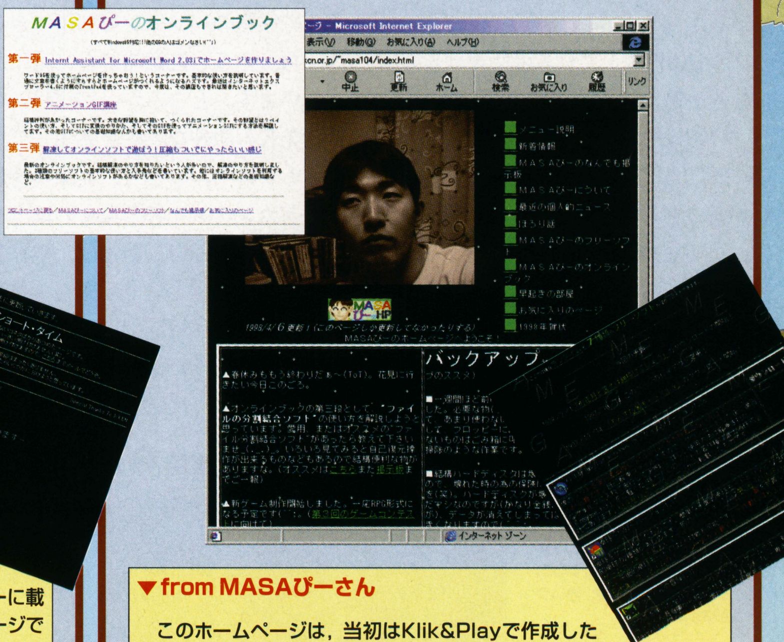
楽しいページを目指していますので，メールなどもどしどし送ってくださいね★

Klik&Playのオリジナル作品を公開

奈良県奈良市　MASAぴーさん（20歳）制作

MASAぴーのホームページ

http://www.kcn.or.jp/~masa104/index.html



▼from MASAぴーさん

このホームページは，当初はKlik&Playで作成したゲームをたくさんの人に遊んでもらおうと思って開設しました。Klik&Playの体験版も用意しているので，ユーザーはもちろん，Klik&Playを使ったことがない人でも楽しめます。

いろいろ付け足していくうちにコーナーも増えました。これから，さらに充実したホームページを目指したいと思っています。

キミのホームページをベーマガで紹介！

ホームページ・ギャラリーでは，みなさんからのホームページ情報を大募集しています。「ココのホームページがおもしろいよ！」，「僕が作ったホームページを紹介して！」など何でもOK！　また，「こんなホームページはないの？」という質問でもかまいません。内容を教えてくれれば，こちらで探してみます。

みなさんからの情報をお待ちしています！

■ハガキのあて先

〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　マイコンBASICマガジン編集部
ホームページ・ギャラリー係
※愛読者カードでの応募も可

■電子メールの送り先

bm@jolls.co.jp　※件名にはかならず「ホームページ・ギャラリー係」と入力してください

◆ハガキ，電子メールの記入項目

①住所
②氏名（希望する場合はペンネーム）
③年齢
④電話番号または電子メールのアドレス
⑤推薦するホームページのURL（http://～），探してほしいホームページ
⑥推薦文またはPR文（150文字程度）
⑦この記事への質問，感想など

ベーマガ・ホームページ好評テスト稼働中！　URL=http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/

パソコンのユニークな使い道を提案する新企画　第1弾は……

あなたのパソコンがウソ発見器になる!!

Truster トラスター

for Windows95

■アルファ・オメガソフト■Windows95
■CD-ROM　■21,400円

パソコンを使って，手軽にウソ発見器の機能を利用できるソフトが，多くのマスコミで話題になっています。この興味深いソフトを，さっそく編集部でも体験してみました。
(文／林　秀人)

イスラエルから来たスゴイ奴!!

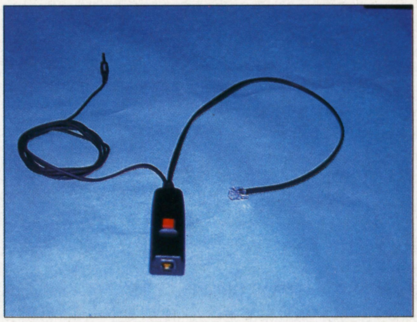
今回紹介するこの『トラスター』は，今さまざまなメディアで話題になっているウソ発見ソフトです。某TV局のお昼の長寿番組などでも紹介されているので，そちらで見た人も多いかと思いますが，このソフトを知った多くの人は，たいてい深い興味を示すようです(事実，筆者も興味津々でしたが)。

ソフトの性質上，日本のマスコミでは，いささか軽んじられた扱いを受けている『トラスター』ですが，海外での評価は非常に高く，アメリカの大手のニュース番組や各国の有力紙などでは，大々的に報道されたほどです。実際にポリグラフ(注1)を研究している専門家は，一様にその精度の高さに驚くとも言います。

が,それもそのはず。このソフトはもともとイスラエルのMakh-shevet社という企業が開発したもので，本来テロ対策として尋問用などに使われていたものなのです。政情不安定な国ならではの切実な背景が，このソフトにはあったというわけですが，裏を返せば，それだけ信頼できるソフトだと言えるでしょう。

さて，そんなパワフルなシステムが，今や家庭のパソコンで利用できるのですから，そうした意味でも二重に驚いてしまいます。ところが，『トラスター』は人の発音の微妙な誤差を感知してウソを見破るシステムなので，実際の操作は驚くほどカンタン！必要なものは，パソコンとマイクのみで，あとは，被験者を見つけてくるだけという手軽さです。

つぎのページでは，編集部でさっそく行なってみたテストの結果を紹介していますので，ぜひ参考にしてみてください。



▲一般の電話機に接続するためのモジュラー・コードが付属。このコードを使って，パソコンと電話機をつなげば，通話先の人物の声を分析することも可能になる

◆Trusterの動作環境

OS：	Windows95
CPU：	Pentium75MHz以上
メモリ：	16MB以上
サウンドボード：	Line入力必須

※ 電話接続用モジュラー・コード付属

Trusterのメイン・スクリーン

◀サウンド・ウェーブ・ウィンドウ▶
入力された音声が表示されるウィンドウ。被験者が何らかのストレスを感じると，波形がゆがみ，赤いフレームが表示されます。

◀真相ライト▶
回答の不正確さを示すライトです。赤いライトの数が多いほど，その被験者はウソをついている可能性が高くなります。

◀SPJ▶
この数値が，サンプル値に対して110～170%の場合は，被験者が回答をためらっていることを示し，190%前後では，声自体を操作していることを示します。

◀SPT▶
被験者の興奮度を示すグラフです。サンプル値に対して，100%以上の数値を示す場合は，被験者が何らかの理由によって，興奮状態にあることを表しています。

◀分析結果ウインドウ▶
被験者の回答に対する総合的な判定が表示されるウィンドウです。「真実」「ウソ」「自信がない」などの9段階で評価されます。

◀ストレス・グラフ▶
被験者のストレスの度合を波形で表示します。ストレス値が高かったり，ウソをつこうとした場合にはデコボコした波形になります。

◀JQ▶
被験者の総体的なストレスを示すパラメータです。この数値が高いほど，被験者がストレスを感じていることを意味します。この数値は，ストレス・グラフにも反映されます。

◀AVJ▶
この数値は，被験者がどれくらい頭で考えながら話をしているかを測定したものです。ストレスの特徴などを調べ，プロフィールを分析するのに使用されます。

(注1)ウソ発見器などに用いられる方式のひとつで，通常，各種のセンサーを被験者に直接取り付けデータを収集する

※問い合わせ先：アルファ・オメガソフト（☎03-3701-4911）

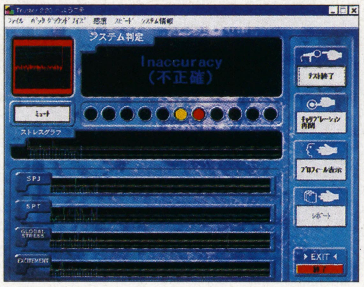
なにはともあれ，まず実験！ 被験者Kさんの真実

さて早速実験を……と思ったのですが，いざ始めようとすると，思わぬ障害に突き当たりました。当たり前と言えば，あまりにも当たり前のことですが，編集部のだれもが，「質問者になら進んで立候補するが被験者になるなど，まっぴら御免だ！」と異口同音に言うのです。考えてみれば，まったくごもっともなことですが……(筆者だって絶対に嫌です)。

そんな次第で，被験者探しは難航を極めました。しかし世の中にはなんとも物好きな——いや寛大な心を持った方もいるもので……ベーマガ後半ページのゲーム・コーナーでおなじみの敏腕ライター“K”氏が，被験者になることを快く了承してくれたのでした。ではK氏の真実の姿を解き明かしていきましょう。

被験者
ベーマガ編集部K番長さん

Q1 あなたは，宇宙人ですね？
Ans. いいえ



◀まずは無難な質問から。ウソの反応ではなくて一安心

Q2 原稿の〆切は守るほうですか？
Ans. はい

◀見事にウソの反応が！って人のことは言えないですケド

Q3 1週間以上風呂に入らなかったことがある
Ans. いいえ

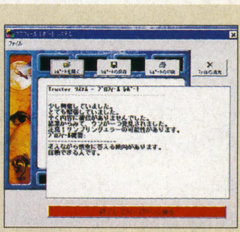
◀あいまいな返答にも，キチンと反応するあたりがスゴイ

Q4 じつは，今の仕事を辞めたいと思っている
Ans. いいえ

◀とりあえず答は本当らしい。でもストレスの値が……

分析結果

テストの結果，かなりの精度で被験者の動揺やストレスを発見できることがわかりました。実際に使用するときは，なるべく静かなところで，被験者には操作画面を見せないようにしたほうがいいようです。



◀総合的な結果をレポートしてくれるこんな機能も

新企画スタート記念 イカしたGoodsレポート

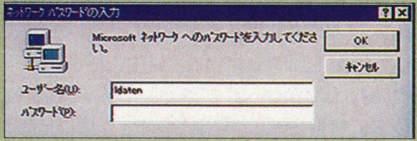
オムロン指紋照合ユニット

パソコンのユニークな使いかたを紹介するこのコーナーでは，ソフトだけに限らず，個性的な製品があれば，総合的に紹介していきたいと考えています。そこで今回は，企画スタートを記念して「オムロン指紋照合ユニット」を紹介します。

これは，いままでパソコン上で行なわれていたパスワードによる個人認証を，複製が困難な生体情報である「指紋」によって行なってしまおうという装置です。

そう書くとなにやら難解な説明に聞こえるかもしれませんが，要は一昔前のスパイ映画やアニメなどに登場した「奇妙な機械に指をくっつけると突然ドアが開いたりする」あの装置のことです。

実際には，個人情報の漏洩防止や電子商取引に高い安全性を保証する装置として注目されていますが，個人レベルでこの装置を利用している姿を想像すると，SF的でちょっとカッコイイですね。



▲Windowsのユーザー認証も，この装置で行なえば近未来的でカッコイイ！

◆DATA

発売元：	オムロン㈱
発売予定：	98年春
予定本体価格：	2万円前後

▲装置の外観写真。流線型のデザインが美しくも，やはりSF的

モバイル・ビギナーのための
ベーマガ流なんでも
実践レポート

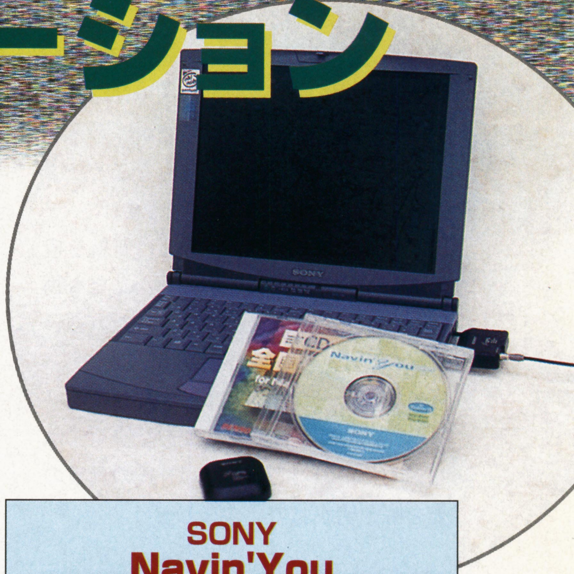
【モバイルのススメ】

第5回

ノート・パソコンでモバイル・ナビゲーション

ゴールデン・ウィークは終わってしまいましたが，行楽シーズンはこれからが本番。楽しい外出に欠かせないのは，誰が何と言おうとモバイル・ツールですね。

今回は，サイクリングやドライブを100倍楽しくするデジタルマップ・ソフトウエア『Navin' You（ナビン・ユー）』を紹介します。



SONY
Navin'You
「ナビン・ユー」モバイルパック PCQ-NYM1
価格54,800円
（実売43,000円前後）
※「ナビン・ユー」ホームパック PCQ-NYH1
（基本ソフトと地図ディスク「CD MAP全国版SII」のみのセット／価格17,800円）

Navin'Youを使うなら
このノート・パソコンがオススメ！
SONY
「VAIO」PCG-720シリーズ
（PCG-729, 726, 723）
オープン価格（PCG-723：実売300,000円前後）
（PCG-729とPCG-726は生産完了）

問い合わせ先
ソニー　VAIOカタログセンター
☎03-5454-0700
http://pc.sony.co.jp

どうして位置が分かるのか？

高速で移動している自動車の現在位置をはじめ，目的地までの最短ルートや，交通渋滞，迂回路などの情報を知らせてくれるカー・ナビゲーション・システム。

車のダッシュボードに取り付ける専用機が主流であったナビゲーション（ナビ）・システムも，小型・軽量化され，最近ではノート・パソコンを使い，あらゆるモバイル環境での利用が可能になっています。

ところで，どうして現在位置や，周辺の情報を知ることができるのでしょうか？　そのしくみは，つぎの三つの要素から構成されています。

①地図ソフト

地図ソフトには，あらかじめ道路や建物などのさまざまなデータが入力されています。目的地への最短ルートや有料道路の有無を，これで検索することができるのです。

各ソフト・メーカーがナビ研S規格に準拠した商品を発売しています。

②GPS（DGPS）

人工衛星を利用した測位システム（第1図）。ナビ・システムは，これを利用して現在地を特定しているのです。

③交通情報サービス網

専門の調査機関（VICSやATIS）によるリアルタイム交通情報サービス。ナビ・システムはこれを受信して，渋滞や事故情報などを得ています。

以上の組み合わせによって，ナビゲーションは行なわれています。

『Navin'You』モバイルパックは，ノート・パソコンに専用ソフトとPCカード・スロット用GPSアンテナを導入することで，カーナビ専用機と同等の機能を実現する製品なのです。

《写真1》『Navin'You』モバイルパックは導入用CD-ROM，電子地図CD-ROM「CDMAP全国版SII」，GPSアンテナ，専用PCカードから構成されている

用語解説

ナビ研S規格…ナビゲーションシステム研究会による，ナビゲーション・ソフト統一規格の最新版。

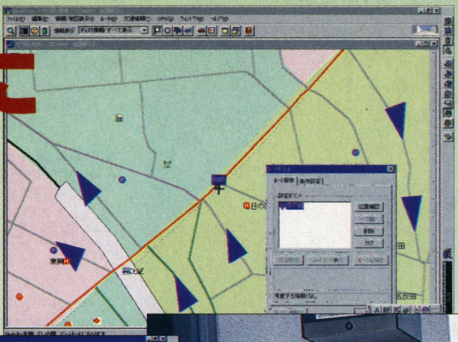
VICS（Vehicle Information & Communication System）…道路交通情報通信システムセンターによる交通情報サービスで，FM多重放送や高速道路・主要幹線に設置されたビーコンから発信される情報を専用受信機で受けるシステムで，3段階の情報レベルが設定されている。建設省と運輸省，警察庁の3省庁が共同で推進している。

ATIS（Advanced Traffic Information Service）…ダイヤルQ2や専用ダイヤルの電話回線を利用して，交通情報を受けるサービス。5分ごとに関東近県の交通情報（有料サービス）を更新している。

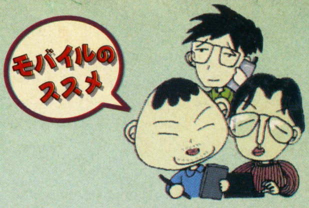
GPS（Global Positioning System）…GPS専用の人工衛星から発信される信号で，自分のいる位置を測位するシステム。複数の衛星からの信号を受信して，その差で測位するが，200メートル程度の誤差が生じることがある。GPS衛星は米国国防総省に管理されている。

DGPS（Differential GPS）…FM放送局から送信されるGPSの誤差補正データをキャッチすることにより，高精度の測位を可能にしたシステム。

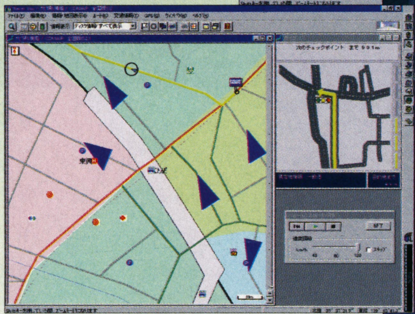
旅行の前に



▶出発地と経由地，目的地をチェックしてルート検索をしよう。「時間優先」や「有料道路を使わない」など，さまざまな設定が可能だ



旅行の後は

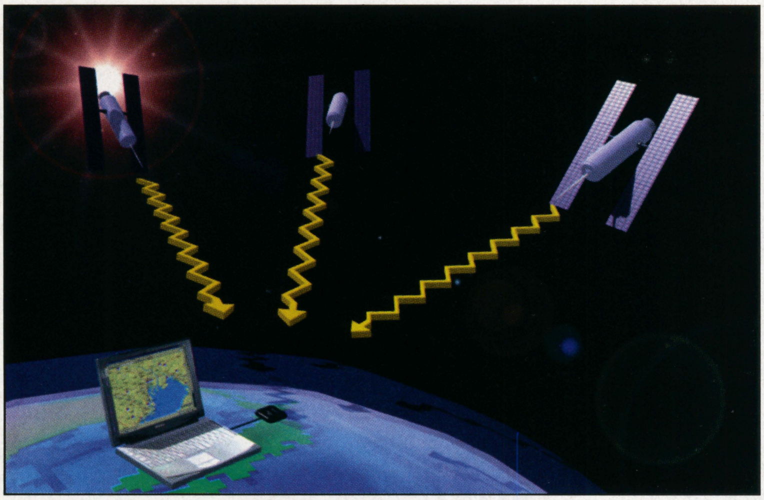


▲検索したルートで地図上をリアルタイムに移動する「シミュレーション機能」。交差点などのポイントが表示されていくのでわかりやすい。これだけでもドライブした気分になれて楽しいぞ

▲ノート・パソコンとの連係により，車外でもナビゲーション機能を利用できる「ナビン・ユー」。いろいろな利用法を見つけてみよう

▲「ユーザーズポイント機能」は，地図上にデジカメで撮影した画像やテキストのデータを貼り付ける機能。思い出のいっぱい詰まった，自分だけの地図を完成させよう

◀GPSアンテナを接続して「ルートガイダンス機能」で目的地までナビゲーション



《第1図》GPSでは複数の人工衛星からの電波を受信することによって，3次元的に現在地を測位する

《第1表》Navin'You動作環境

コンピュータ本体	PC／AT互換機，PC-9821シリーズ
基本ソフト	Windows95
CPU	i486DX4（75MHz）以上
メモリ	16MB以上（32MB推奨）
ハードディスク容量	20MB以上（アプリケーションのみ）
表示モード	640×480ドット以上
表示色	256色以上
その他	2倍速以上のCD-ROMドライブ PCMCIA TypeⅡカード・スロット（GPS機能使用時） SoundBlaster互換サウンド・ボード（音声ガイダンス使用時） V.32bis 9,600bps対応モデム（ATIS交通情報受信時）

《第2表》GPSアンテナ／PCカードの主な仕様

使用スロット	PCMCIA／JEIDA TypeⅡカード・スロット
受信周波数	1,575.42MHz（C／Aコード）
受信方法	パラレル8チャンネル・オールイン・ビュー
受信感度	－130dBm
測位更新時間	約1秒
アンテナ・ケーブル長	3.5m

カーナビの世界が大きく変わる!?
Windows CEを搭載した車載システム
「Clarion（クラリオン） AutoPC（オートピーシー）」が登場！

「Clarion AutoPC」は，マイクロソフトのWindows CE2.0と，クラリオンの車載用機器の技術力を結集させて開発された統合型の車載用情報端末です。今年6月にアメリカでの発売が決定されましたが，国内での販売はまだ未定です。

「Clarion AutoPC」は，カー・オーディオ，ナビゲーション，無線通信の機能と，情報端末機能がコンパクトなボディにまとめられています（**写真2**）。CPUに日立製のSH3（60MHz）を採用し，メモリにROM8Mバイト，DRAMに16Mバイトを搭載しています。

基本操作は，走行中のユーザーが運転に集中できるように音声認識機能と音声読み上げ機能によって行なわれ，電話番号を言うだけで電話がかけられたり，到着した電子メールを読み上げてくれたりします。表示はバックライト付きの8色カラーLCDスクリーン上に，視認性の高いアイコンを中心に表示されます。

データの互換性にも優れ，コンパクト・フラッシュ・メモリカードを使い，ハンドヘルドPCやパソコンとのデータ交換もスムーズに行なえます（プッシュ情報受信用カードの発売も予定）。

本体メインバスにPCIバス，周辺機器との接続には世界初というカー用USBが用意されており，オープン・アーキテクチャによる高い拡張性を持つ設計となっています。

Windows開発環境を利用できることから，さまざまなアプリケーションの商品化が期待されます。

《写真2》『Clarion AutoPC』はメイン・ユニット（中央）と，AM／FMチューナ・アンプ部（右）から構成されている（問い合わせ先：クラリオンお客様相談室 ☎0120-112-140 http://www.clarion.co.jp/）

※90ページからの『Windowsプログラミング完全マスター』に，ハンドヘルドPC用Windows CE開発言語の情報が掲載されているぞ。

マイコンショップ川口 ダイレクト

TEL: 048-225-1718
FAX: 048-225-4433

営業時間：am10:00～pm7:00年中無休

24時間在庫価格情報サービス

1：電話の場合	新品	048-224-7833
	アウトレット	048-223-9933
2：FAXの場合（FAXの電話にておかけ下さい）	新品	048-226-2833
	アウトレット	048-226-2833
3：BBSの場合	新品	048-226-2826
	アウトレット	048-226-2826

(9600bps/ID=GUEST)

掲載商品には消費税は含まれておりません

掲載価格は1998年4月14日現在のものとなります。価格は常に変動しておりますので最新の価格は情報サービス又は御電話にてご確認下さい。

NECデスクトップ

	特別価格
PC-VS33DM7CB2	¥349,000
PC-VS30DM7CA2	¥306,000
PC-VS30DM7DA2	¥311,000
PC-VS26DM7CA2	¥269,000
PC-VS26DM7DA2	¥276,000
PC-VS26DS7CA2	¥242,000
PC-VS26DS7DA2	¥247,000
PC-VS26DS5DA2	¥224,000
PC-VS26DSZCA2	¥229,800
PC-VS26DSZDA2	¥234,800
PC-VS23DS7CA2	¥209,000
PC-VS23DS7DA2	¥214,000
PC-VS23DS5DA2	¥194,000
PC-VS20CS7CA2	¥199,800
PC-VS16FE5AA2	TEL下さい
PC-VS16FE5CA2	TEL下さい

NECノート

	特別価格
PC-AL20CTSAAF1	¥284,000
PC-AL13CBSA1	¥189,000
PC-LV20CWSCAF1	¥299,800
PC-LV16CWSCAF1	¥249,000
PC-LV16CWSDAF1	¥252,000
PC-LV16CNSDAF1	¥264,000

DOS/V

	特別価格
FMVM52051(一太郎)	¥153,000
FMVM52053(Word)	¥159,000
FMVS52051(一太郎)	¥183,000
FMVS52053(Word)	¥187,000
FMVS52351(一太郎)	¥218,000
FMVS52353(Word)	¥224,000
FMVS52371(一太郎)	¥243,000
FMVS52373(Word)	¥249,000
FMVS52671(一太郎)	¥289,000
FMVS52673(Word)	¥275,000
FMVT53371(一太郎)	¥359,800
FMVT53373(Word)	¥364,800
FMVT53071(一太郎)	¥304,000
FMVT53073(Word)	¥309,000
FMVSC52051(一太郎)	TEL下さい
FMVSC52053(Word)	TEL下さい
FMV-NU516X1(ノート、一太郎)	¥294,800
FMV-NU516X3(ノート、Word)	¥299,800
FMV-NU516D1(ノート、一太郎)	¥209,000
FMV-NU516D3(ノート、Word)	¥214,000
FMV-NU5161(ノート、一太郎)	¥254,800
FMV-NU5163(ノート、Word)	¥259,800
FMV-NP516D1(ノート、一太郎)	¥299,800
FMV-NP516D3(ノート、Word)	¥304,800
FMV-NP5201(ノート、一太郎)	¥299,800
FMV-NP5203(ノート、Word)	¥304,800
FMV-NC313(ノート、W&E)	¥184,800
FMV-NC313D1(ノート、一太郎)	TEL下さい
FMV-NC313D3(ノート、W&E)	¥198,000
INNOVA NOTE 4200CX	¥248,000
INNOVA NOTE 4500DX	¥298,000
INNOVA NOTE 5500GX	TEL下さい
Aptiva E2A	¥208,000
Aptiva E4A	TEL下さい
Aptiva L66	TEL下さい
Aptiva L67	TEL下さい
Aptiva L87	TEL下さい
Think Pad 310E(E0J)	TEL下さい
Think Pad 380X(G0J)	TEL下さい
Think Pad 380XD(AAJ)	TEL下さい
Think Pad 380XD(9AJ)	TEL下さい
Think Pad 560DX(70J)	TEL下さい
Think Pad 560X(65J)	TEL下さい
PCG-505EX(SONY)	TEL下さい
PCG-505X(SONY)	TEL下さい
PCG-723(SONY)	TEL下さい
MN-330-X13(Mebius)	¥249,800
MN-320-X13(Mebius)	¥225,700
MN-W30-X13(Mebius)	¥342,700
MN-410-X15(Mebius)	¥269,000
MN-335-X13(Mebius)	¥268,000

プリンター

	特別価格
PC-PR201/40	¥ 38,700
PC-PR201/65	¥ 65,700
LP-8300	**¥ 107,800**
VP-1100	¥ 44,800
PM-2000C	¥ 57,000
PM-750C	¥ 43,800
PM-700C	¥ 39,800
LBP-750	¥106,700
LBP-740	**¥ 94,800**
LBP-220	¥ 34,900
BJC-420J	¥ 24,700
BJC-700J	¥ 39,800
BJC-465J	¥ 48,700
BJC-430J	¥ 28,700
BJC-250J	¥ 19,700

CRT

	特別価格
MF-8515G	¥ 32,800
MT-8617E	¥ 62,800
KM-175	¥ 64,800
RD17V	¥ 54,900
RD17G3	¥ 79,800

周辺機器

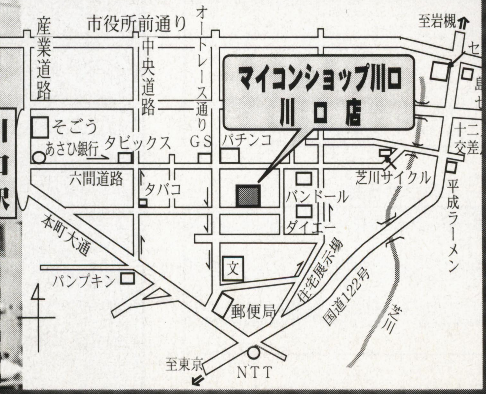
		特別価格
●デジタル　カメラ		
オリンパス	CAMEDIAC-1400L	¥98,000
ミノルタ	Dimage V	¥39,800
SONY	MVC-FD7	TEL下さい
EPSON	CP-500	TEL下さい
CASIO	QV-70	TEL下さい
●スキャナー		
EPSON	GT-5500WINP,S	TEL下さい
CANON	CanoScan 600DX	TEL下さい
	CanoScan 300DX	TEL下さい
	CanoScan 300S	TEL下さい
NEOS	NSF-630P	¥19,800
●モデム・TA		
モデム	33.6kbps PCカードFAXモデム	¥ 9,800
	33.6kbps 外付モデム	¥ 9,800
	PCI用USB増設ボード	¥ 5,980
●SCSIボード		
Adaptec	AHA2940AU(PCI)	¥28,800
	AHA1030P(98)	¥18,800
	APA1460A(PCMCIA)	¥13,800
MELCO	IFC-NN(98)	¥ 9,500
	IFC-DP(PCI)	¥11,200
	IFC-DC(PCMCIA)	¥11,200
●HDD（外付、内蔵）		
MELCO	DSC-U2000（外）	TEL下さい
	DSC-U4000（外）	TEL下さい
	DBS-W4GH（内）	TEL下さい
I/O	HDVS-U2.1G/UPCI（外）	¥44,800
	HUDS-H4G（外）	TEL下さい
ベアドライブ	WDAC21600	¥24,800
	Fire Ball ST(4.3G)	¥31,800
●MO・CD・CD-RW		
MELCO	MOS-230R	¥35,800
	MOS-S640H	¥56,800
	CDS-2W6R	TEL下さい
MITSUMI	32XCD(IDE)	¥13,800
	24XCD(IDE)	¥ 9,800
その他	内蔵230MO	¥29,800
	内蔵Zip(IDE)	¥19,800
●メモリ		
MELCO	EMW-P32MI	¥12,600
	EMW-P64MI	¥28,600
	ESD-32M	TEL下さい
	VS8-64MH	TEL下さい
	VSF-E64MH	TEL下さい
I/O	NE-SD4100-32M	TEL下さい
	NE-SD4100-64M	TEL下さい
	Nr64-32M	TEL下さい
	Nr64-64M	TEL下さい
	SD4100-64M	TEL下さい

アウトレット

Aptiva B86（IBM） MMXP166/32M/3.2GB/16×CD/15"タワー	¥154,800
Aptiva B87（IBM） MMXP166/32M/3.2GB/16×CD/17"タワー	¥174,000
Aptiva T8B（IBM） MMXP166/32M/3.1GB/16×CD/F33.6/15"タワー	¥152,000
Aptiva E17（IBM） IBM K6-166MMX/32M/2.1GB/24×CD/F56/15"タワー	¥169,800
Aptiva E47（IBM） IBM K6-233MMX/32M/4.3GB/24×CD/F56/17"タワー	¥204,000
TinkPad 535E(36J)(IBM) MMXP150/16M/1.6GB/F28.8/10.4"TFT	¥194,000
INNOVA NOTE 3400DX2 Officeモデル(Canon) MMX150/32M/1.44GB/8×CD/F33.6/12.1"TFT	¥208,000
INNOVA NOTE 3400DX2(Canon) MMX150/32M/1.44GB/8×CD/F33.6/12.1"TFT	¥198,000
INNOVA NOTE 3600CXG（Canon） P133/16M+16M/1.44GB/11×CD/12.1"TFT	¥169,000
FMV S42073（富士通） MMXP200/32M/3.2G/20×CD/F56/17"	¥193,800
FMV S42373（富士通） MMXP233/32M/3.2G/24×CD/F56/17"	¥216,000
FMV T42673（富士通） P2 266/32M/4.3G/24×CD/17"タワー	¥254,800
FMV S3 1671（富士通） MMXP166/32M/2.6G/13×CD/F33.6/17"	¥174,800
PC-VS20CS5DA1（NEC） MMXP200/32M/3.2G/20×CD/F56/15"	¥169,800
PC-VS16CS5CA1（NEC） MMXP166/32M/2.1G/20×CD/F56/15"	¥149,800
PC-9821C233/V（NEC） MMXP233/32M/4G/DVD/F33.6	¥149,800
PC-9821C2200/CS1（NEC） MMXP200/32M/3G/13×CD/F33.6/17"	¥158,000
PC-9821Ra20/N12（NEC） PPro200/16M/1.2G/6×CD/100B	¥129,800
PC-9821Xc200/M7A3（NEC） MMXP200/32M/2G/8×CD/17"タワー	¥209,800
PC-9821Xc200/S7A3（NEC） MMXP200/32M/2G/8×CD/17"	¥199,800
PC-9821Xc16/S7A3（NEC） P166/32M/1.6G/8×CD/17"	¥159,800
PC-9821F166/D20（NEC） MMXP166/32M/2G/16×CD/13.6"DSTN	¥144,000
PC-9821V200/M7C（NEC） MMXP200/32M/4G/4×CDR/F33.6/17"タワー	¥198,000
PC-9821V166/S7C（NEC） MMXP166/32M/2G/8×CD/F33.6/17"	¥199,800
PC-9821V20/S5C3（NEC） P200/32M/2G/8×CD/15"	¥144,000
PC-9821V16/S5VC2（NEC） P166/32M/1.6G/8×CD/15"	¥149,000
PC-9821Nr15/S14F（NEC） P150/16M/1.4G/11×CD/F33.6/TFT12.1"	¥198,000
PC-9821Nb10/S8（NEC） P100/16M/810MB/4×CD/TFT10.4"	¥129,800

まず、電話(048-225-1718)で在庫・現在のお値段(価格は変動しますが安くなっていることが多いです)を確かめて!!
お客様のお名前・ご住所・お電話番号をお知らせください。(送料・振込手数料はお客様のご負担となります。)

新店舗3月20日オープン



ダイレクトお申込方法

銀行振込

(新品/中古)口座：あさひ銀行　川口支店　普通口座
3546060
口座名義：マイコンショップ川口

お振込確認後、宅配便にて発送いたします。
（午前中電信にてお振込の場合当日発送可能）

代金引換

・ご注文の商品を弊社より発送いたします。
・商品到着時に、ドライバーへ料金をお支払いください。
＊代金引換は原則として在庫のある商品に限らせていただきます。

一週間以内の初期不良は確認の上交換いたします。
＊ご注文いただいた商品のお客様のご都合による、返品、交換、解約は致しかねますので、ご容赦下さい。

マイコンショップ川口 中古センターダイレクト

TEL:048-222-8655
FAX:048-225-0423

営業時間：am10:00～pm7:00年中無休

24時間在庫価格情報サービス

1:**電話**の場合は**048-223-2233**で最新の価格がお聞きいただけます。
2:**FAX**の場合はFAXの電話より**048-226-4477**へ御電話いただくと、操作手順がお聞きになれ情報が引き出せます。（総合メニュ-は0000です）
3:**BBS:048-226-4499**(9600bps/ID=GUEST)
4:**ホームページアドレス**
http://www.sainet.or.jp/～msk
掲載商品には消費税は含まれておりません

掲載価格は1998年4月14日現在のものとなります。価格は常に変動しておりますので最新の価格は情報サービス又は御電話にてご確認下さい。

パソコン本体

PC-9821Xa12/K12	¥ 99,800より
PC-9821Xa9/C4	¥ 78,000より
PC-9821Xa7/C4	¥ 69,800より
PC-9821Xe10/4	¥ 49,800より
PC-9821V13/S5C2	¥128,000より
PC-9821V12/S5RD	¥125,000より
PC-9821V10/S5KD	¥ 99,800より
PC-9821Be/U7W	¥ 32,800より
PC-9821Bp/U8W	¥ 48,800より
PC-9821Ap/U2	¥ 36,800より
PC-9821As/U7	¥ 27,000より
PC-9801BX/U2	¥ 29,800より
PC-9821Ct20/AB	¥188,000より
PC-9821Cx13/S7MB	¥128,000より
PC-9821Ls150/S14C	¥218,000より
PC-9821Nw133/D14D	¥184,000より
PC-9821Nd2/3	¥ 74,800より
PC-9821Ne	¥ 69,800より
PC-9801NS/R	¥ 29,800より
PC-9801T/W7	¥ 19,800より
DynaBook TECRA	¥299,000より
DynaBook SS4750	¥ 88,000より
Libretto 20CTA	¥ 54,800より
Libretto 30CTA	¥ 59,800より
PRESARIO 4190	¥198,000より
PRESARIO 9650	¥ 98,000より
PRESARIO 7170	¥ 89,000より
AptivaJ51	¥138,000より
AptivaB97	¥218,000より
IBM PC 350	¥128,000より
IBM PC 750	¥ 69,800より
ThinkPad 380D2AJ	¥198,000より
ThinkPad 730TE	¥ 69,800より
PRESARIO 7170(CRT無し)	¥ 47,800より
PROLINEA5133(CRT無し)	¥ 85,000より
MN-7750(ﾒﾋﾞｳｽﾉｰﾄ)	¥218,000より
MN-330-X13(ﾒﾋﾞｳｽﾉｰﾄ)	¥198,000より
MN-5030(ﾒﾋﾞｳｽﾉｰﾄ)	¥158,000より
FMV-BIBLO NU316(MP166)	¥228,000より
FMV-BIBLO NP5203(MP200)	¥269,800より
FMV466D3(486-66)	¥ 38,800より
FMV5DS1(P100)	¥ 98,000より
FMV57D4S4B	¥ 79,800より
FMV57D4S4A	¥ 74,800より
FMV590T2SP850C	¥ 59,800より
FMVS1651(P166)	¥134,800より
FMVS21653(MP166)	¥148,000より
FMVS31673(MP166)	¥148,000より
FMVS320B1(MP200)	¥154,800より
MAC P.M7300/180(ｱｯﾌﾟﾙ)	¥154,800より
PERFORMA520(ｱｯﾌﾟﾙ)	¥ 29,800より

CRT

CPD-17SF8(ｿﾆｰ17")	¥ 49,800より
RD-17GX(三菱17")	¥ 49,800より
PC-KM173(NEC17")	¥ 44,800より
PC-KM172(NEC17")	¥ 39,800より
DX700T(MAG新古品17")	¥ 54,800より
DX17F(MAG17")	¥ 39,800より
FMV-DP842(富士通15")	¥ 24,800より
MF-8615(飯山15")	¥ 22,800より
PC-KM153(NEC15")	¥ 28,800より
PC-KM151(NEC15")	¥ 22,800より

プリンター

PC-PR201/80LA	¥ 29,800より
PC-PR201/87LA	¥ 34,800より
LP-8000S(A3ﾚｰｻﾞｰ)	¥ 39,800より
LBP-B406G(B4ﾚｰｻﾞｰ)	¥ 34,800より
LBP-B406E(B4ﾚｰｻﾞｰ)	¥ 34,800より
LBP-A304G2(A3ﾚｰｻﾞｰ)	¥ 34,800より
LBP-A309G2(A3ﾚｰｻﾞｰ)	¥ 34,800より

デスクトップ用メモリ

EFA-4000(FA用4M)	¥ 1,200より
AP34-8M(AP2用8M)	¥ 2,400より
EAB-6000(BX,BA,AS,AP,AE用6M)	¥ 2,400より
EAB-8000T(98ﾒｲﾄ、ﾌｪﾛｰ用8M)	¥ 2,800より
EFA-8000(FA用8M)	¥ 2,400より
BA34-10M(FA,BA,BX,AE,AS,AP用10M)	¥ 3,200より

ノート用メモリ

Libretto20,30用12MRAM)	¥ 6,800より
Libretto70用16MRAM)	¥ 9,800より
ENR-4000(98NS/R用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	¥ 1,200より
LD用4M(LD,NE3,ND2用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	¥ 1,200より
NA34-4M(NA/C用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	¥ 1,200より
NE34-4M(NE用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	¥ 1,200より
NE34A-4M(NE,NS/A用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	¥ 1,200より
NR34-4M(NS/R用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	¥ 1,200より
NP34-4M(NP,NS,NE2用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	¥ 1,200より
NX34-4M(NX/C用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	¥ 1,200より
PC-9821NE-B01(NE,NS用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	¥ 1,200より
ENA-8000(NA,C用8MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	¥ 2,400より
ENB-8M(NA15,13NB10LA10用8M)	¥ 2,400より
ENP-8M(NE2,ND,NP,NS用8M)	¥ 2,400より
ENR-8000(NS/R用)	¥ 2,400より
ENX-8000(9801NX,C用8M)	¥ 2,400より
NA34-8M(NA/C用8M)	¥ 2,400より
NB64-8M(NA13,12,9,NB7,LA10,7用8M)	¥ 2,400より
NE34-8M(NS/A用8M)	¥ 2,400より
NP34-8M(NP,NS,NE2,ND,ES用8M)	¥ 2,400より
NX34-8M(NX/C用8MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	¥ 2,400より
PC-9821N-B02(NS,NP,NE2,ND,NF用8M)	¥ 2,400より
PC-9821NE-B03(NE用12M)	¥ 4,800より
EN8-16M(Nw150,133,Nr166,15,Ls13用16M)	¥ 6,800より
ENB-16M(NA9,12,NB7用16M)	¥ 6,800より
NP34-16M(NP,NS,NE2,ND,ES用16M)	¥ 6,800より

その他

スキャナー．デジカメ

CBN-CS	¥ 9,800より
GT-5000WINS(300dpi.A4ﾌﾗｯﾄ)	¥ 18,000より
GT-6000(300dpi.A4ﾌﾗｯﾄ)	¥ 25,800より
GT-6500(300dpi.A4ﾌﾗｯﾄ)	¥ 15,000より
GT-8000(400dpi.A4ﾌﾗｯﾄ)	¥ 19,800より
JX-250W3(400dpi.A4ﾌﾗｯﾄ)	¥ 32,800より
NS-40CLC(ﾊﾝﾃﾞｨ)	¥ 12,800より
NS-801CL-02C(460DPIﾊﾝﾃﾞｨ)	¥ 8,800より
ASC-1200(300dpi.A4ﾌﾗｯﾄ)	¥ 19,800より
QV-70(25万画素)	¥ 15,800より
C-400(35万画素,ｵﾘﾝﾊﾟｽ)	¥ 19,800より

ハードディスク

ST32140A(IDE2GB)	¥ 18,800より
DNC-245(IDE245M)	¥ 8,800より

MO·CD·FD·DVD

CDRW-RX26(ﾗｲﾄ2倍ﾘｰﾄﾞ6倍)	¥ 49,800より
CDP-TX4A/98(SCSI付4*CD)	¥ 12,800より
CRC-MO128(MO,128)	¥ 24,800より
LMO-400E(MO,128/230)	¥ 29,800より
MK640KC(MO,640/230/128)	¥ 38,800より
LF-1196(PDﾄﾞﾗｲﾌﾞ)	¥ 14,800より
PC-FD312(外付3.5"FDDX2)	¥ 9,800より
PC-FD512(外付5"FDDX2)	¥ 8,800より

ODP、ｱｸｾﾗﾚｰﾀｰ

WGP-VG4S(3Dｳｲﾝﾄﾞｳｱｸｾﾗﾚｰﾀｰ)	¥ 6,000より
PK-ND75(Ne用3倍速CPU)	¥ 5,800より
HDX-32B(BXﾖｳ3XODP)	¥ 10,800より
HAS-33TG(486SXﾖｳ3倍速CPU)	¥ 12,800より
JBOXDX4ODP100	¥ 12,800より
JBPODPMT66X166	¥ 16,800より

モデム·通信機器

FMV-MD711(14.4K PCIｽﾛｯﾄ)	¥ 5,800より
AR336(外付け33.6Kﾓﾃﾞﾑ)	¥ 10,800より
BOKA MODEM MV(外付け28.8Kﾓﾃﾞﾑ)	¥ 8,800より
SMD-560BW(外付け56Kﾓﾃﾞﾑ)	¥ 11,800より
REX5568	¥ 7,800より
PCLINK TA212	¥ 4,800より

各種ボード・他

ULTRASOUND MAX	¥ 9,800より
SUPER SONIC JR(DOS/V用ｻｳﾝﾄﾞﾎﾞｰﾄﾞ)	¥ 4,800より
C-NET(AT)L-10A(DOS/V用10BASE-T)	¥ 2,800より
P.W T64VMPS(PC/AT PCIﾊﾞｽ)	¥ 11,800より
GA-PG3DX/PCI-1(DOS/V用ｸﾞﾗﾌｨｯｸ)	¥ 7,800より
ｱｯﾌﾟﾙｷｰﾎﾞｰﾄﾞ	¥ 2,400より
98ｷｰﾎﾞｰﾄﾞ	¥ 3,400より
ﾉｰﾄｵｰｹｽﾄﾗ MIDI	¥ 8,900より
FKB-106W(ｷｰﾎﾞｰﾄﾞ)	¥ 6,800より
PC-9821N-U04(ﾄﾞｯｷﾝｸﾞｽﾃｰｼｮﾝ)	¥ 39,800より

PCカード

APA-1460(PCMCIA/SCSIｶｰﾄﾞ)	¥ 8,800より
MSC-110(SCSI2ｶｰﾄﾞ)	¥ 6,800より
PCSC-98(SCSIｶｰﾄﾞ)	¥ 7,800より
LK-RJ100A(SCSIｶｰﾄﾞ)	¥ 6,800より

全商品リフレッシュ済

中古及び新品高額買取致します！
来店即金換金ＯＫ！
出張買取りも行っています。台数は一台でもＯＫ。
周辺機器も高額買取り致します。
まずはお電話を！

掲載商品は在庫のごく一部です。お探しの商品がございましたらＴＥＬ又はＦＡＸにてお問い合わせ下さい。
万が一編集、校正ミスがありましたら、ご容赦下さい。

ご注文いただいた商品の初期不良又は当社保証期間内の故障については、パソコン本体は６カ月、その他周辺機器はその商品の保証期間内で当社にて無償修理させていただきます。

まず、電話(048-222-8655)で在庫・現在のお値段(価格は変動しますが安くなっていることが多いです)を確かめて!!
お客様のお名前・ご住所・お電話番号をお知らせください。(送料・振込手数料はお客様のご負担となります。)

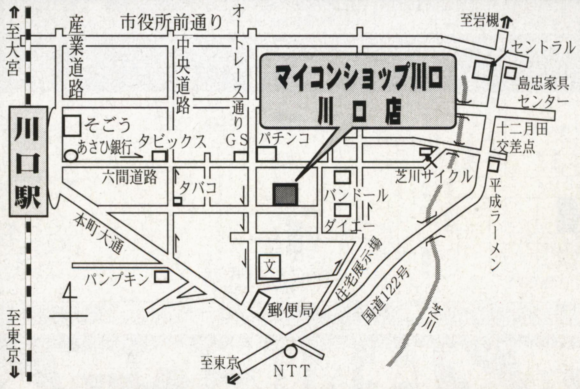
現金書留

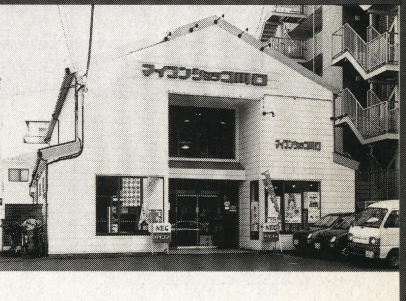
郵便局より現金書留にて商品代金をお送りください。
書留到着後、商品を宅配便にて発送いたします。
(新品中古)〒332-0012　埼玉県川口市本町2-6-25

クレジット（新品のみ）

申込みは御電話で受け付けいたします。信販会社の審査、承認後申込書をお送りいたしますので、記入、捺印後ご返送下さい。
申込書を受取次第商品を発送いたします。

回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
手数料(%)	2.0	2.3	2.5	3.0	3.5	4.5	5.5	6.5	7.5	10.5	11.0	15.0	16.0	20.0	21.0





川口市本町2-6-25
TEL·048-225-2500

パソコン専門店のテレフォンショッピング
WAVE EYE ウェーブ・アイ

★全国配送OK
★指定日配送OK
★学生クレジットOK（20才以上）
★お見積り無料

●お見積りは
TEL.0466-44-0488 FAX.0466-44-0099
e-mail m_nakamura@waveeye.co.jp

お支払い方法いろいろ

現金一括なら
★代金引換え
★銀行振込
★現金書留
［横浜銀行湘南台支店 当座0000467 株式会社ウェーブアイ
〒252-0804 神奈川県藤沢市湘南台1-11-6 ウェーブ・アイ通信販売課行］

クレジットなら
★最長84回のらくらくお支払い
★6ヶ月後かららくらくスタート（ご希望の方のみ）
★ボーナスのみのお支払いもOK

商品注文専用ダイヤル **0120-009898**
受付時間／午前10:00～夜8:00まで

商品注文ホームページアドレス **http://www.waveeye.co.jp/**

はがき・FAXでのご注文は

注文書
1.お名前
2.住所
3.電話番号
4.年齢
5.職業
6.保護者名（未成年者の方）
7.商品名
8.支払方法（現金一括・クレジット）
9.雑誌名
★クレジットの場合
月々○円×○回
ボーナス○円×○回

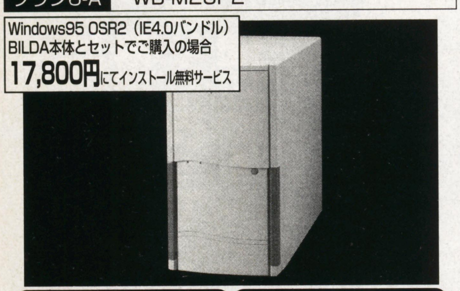
ハガキ送付先 〒252-0804
神奈川県藤沢市湘南台1-11-6
ウェーブ・アイ通信販売課 行
FAX送付先
0466-44-0099

★プランの組替自由！単品での販売も致しております。商品もお気軽にお問い合わせください。

ウェーブ・アイ オリジナルパソコン BiLDA（ビルダ）！

プラン6-A WB-M23P2

Windows95 OSR2（IE4.0バンドル）
BILDA本体とセットでご購入の場合
17,800円にてインストール無料サービス



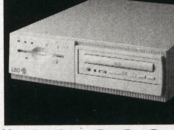
CPU:P2-233
M/B:GA686BLX:Slot1/Cash512KB
MEMORY:SDRAM 32MB
VGA:VIRGE/DX 4MB PCI
HDD:Ultra ATA 4.3GB(IBM)
FDD:3.5"SUPER DISK(120MB)
CD-ROM:24倍速
SOUND:AW35-PRO相当
モデム:56kbps
本体サイズ:180×330×420mm

特価 **179,800円**（OS別）

5,300円 ×24回	ボーナス20,000円× 4回
4,300円 ×36回	ボーナス10,000円× 6回
4,700円 ×48回	ボーナスなし

プラン6-B WB-16MGX

Windows95 OSR2（IE4.0バンドル）
BILDA本体とセットでご購入の場合
17,800円にてインストール無料サービス



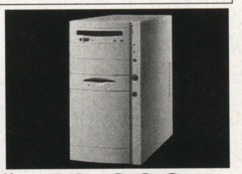
CPU:CyrixMediaGX166
M/B:VIA
MEMORY:EDO 32MB
VGA:OnBoard
HDD:1.7GB
FDD:3.5"×1
CD-ROM:24倍速
SOUND:16bit OnBoard
KEYBOARD:109KEY
MOUSE:添付
本体サイズ:360×300×85mm

特価 **89,800円**（OS別）

8,700円 ×12回	ボーナスなし
4,400円 ×24回	ボーナスなし
3,000円 ×36回	ボーナスなし

プラン6-D WB-233K6

Windows95 OSR2（IE4.0バンドル）
BILDA本体とセットでご購入の場合
17,800円にてインストール無料サービス



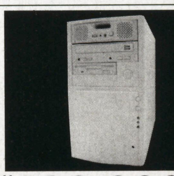
CPU:K6-233
M/B:VIA 590VP3:Socket7/Cash1MB/AGP
MEMORY:SDRAM 32MB
VGA:ViRGE/DX 4MB PCI
HDD:Ultra ATA 3.2GB
FDD:3.5"
CD-ROM:24倍速
SOUND:AW35-PRO
SPEAKER:ベイ内蔵ステレオタイプ
本体サイズ:200×420×414mm

特価 **149,800円**（OS別）

7,200円 ×24回	ボーナスなし
5,000円 ×36回	ボーナスなし
3,900円 ×48回	ボーナスなし

プラン6-C WB-M220MX

Windows95 OSR2（IE4.0バンドル）
BILDA本体とセットでご購入の場合
17,800円にてインストール無料サービス



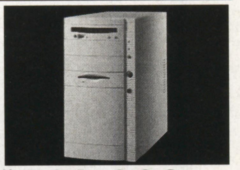
CPU:MMX200
M/B:VP3/Socket7/Cash512MB/AGP
MEMORY:SDRAM 32MB
VGA:ViRGE/DX 4MB PCI
HDD:Ultra ATA 2.1GB
FDD:3.5"×1
CD-ROM:24倍速
SOUND:AW35-PRO
SPEAKER:ベイ内蔵ステレオタイプ
モデム:55Kbps
KEYBOARD:109KEY
MOUSE:添付
本体サイズ:180×405×340mm

特価 **138,000円**（OS別）

9,900円 ×12回	ボーナス20,000円× 2回
5,000円 ×24回	ボーナス10,000円× 4回
4,600円 ×36回	ボーナスなし

プラン6-E WB-30P2

Windows95 OSR2（IE4.0バンドル）
BILDA本体とセットでご購入の場合
17,800円にてインストール無料サービス



CPU:Pentium II 300
M/B:440LX/Slot1/Cash512KB/AGP
MEMORY:SDRAM 32MB
VGA:Millennium2 4MB AGP
HDD:Ultra ATA 4.3GB
FDD:3.5"×1
CD-ROM:24倍速
SOUND:AW35-PRO
SPEAKER:ウーファー付外付3Dスピーカー
KEYBOARD:109KEY
MOUSE:添付
本体サイズ:210×408×427mm

特価 **239,800円**（OS別）

8,200円 ×24回	ボーナス20,000円× 4回
6,300円 ×36回	ボーナス10,000円× 6回
4,600円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回

富士通FMV

プラン601 FMVS52353

本体5年保証
FMVS52353（P2-233、32MB、3.2GBHD、24xCD、15"CRT）……318,000円
PM-600C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）……43,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
WDS(ダイヤル・サポート入会特典付)
定価合計364,800円→特価 **249,800円**

8,700円 ×24回	ボーナス20,000円× 4回
6,700円 ×36回	ボーナス10,000円× 6回
6,500円 ×48回	ボーナスなし

プラン602 FMVS52373

FMVS52373（P2-233、32MB、3.2GBHD、24xCD、17"CRT）……358,000円
PM-600C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）……43,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計404,800円→特価 **268,800円**

9,600円 ×24回	ボーナス20,000円× 4回
7,300円 ×36回	ボーナス10,000円× 6回
7,000円 ×48回	ボーナスなし

プラン603 FMVM52053

FMVM52053(K6-200、32MB、2.1GBHD、24xCD、15"CRT）……235,000円
PM-600C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）……43,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計281,800円→特価 **184,800円**

5,600円 ×24回	ボーナス20,000円× 4回
4,500円 ×36回	ボーナス10,000円× 6回
4,800円 ×48回	ボーナスなし

プラン604 FMVT53073

FMVT53073(P2-300、32MB、4.3GBHD、32xCD、17"ダイアモンドトロンCRT）……478,000円
PM-750C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計540,800円→特価 **363,800円**

8,800円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
7,800円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回
6,200円 ×60回	ボーナス10,000円×10回

プラン605 FMVT53373

FMVT53373(P2-333、32MB、4.3GBHD、CD-R、17"ダイアモンドトロンCRT)……558,000円
PM-750C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計620,800円→特価 **418,800円**

9,700円 ×36回	ボーナス25,000円× 6回
8,400円 ×48回	ボーナス15,000円× 8回
7,400円 ×60回	ボーナス10,000円×10回

プラン606 FMVNC313

FMVNC313（MMX133、32MB、1.6GBHD、8.4"TFT）……298,000円
BJC-80V（CANONカラーBJプリンタ）……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
キャリングバッグ……プレゼント
定価合計355,800円→特価 **218,800円**

7,200円 ×24回	ボーナス20,000円× 4回
5,600円 ×36回	ボーナス10,000円× 6回
5,700円 ×48回	ボーナスなし

プラン607 FMVNU516D3

FMVNU516D3（MMX166、32MB、2.1GBHD、20xCD、12.1"DSTN）……348,000円
BJC-80V（CANONカラーBJプリンタ）……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
キャリングバッグ……プレゼント
定価合計405,800円→特価 **265,800円**

9,500円 ×24回	ボーナス20,000円× 4回
7,200円 ×36回	ボーナス10,000円× 6回
6,900円 ×48回	ボーナスなし

プラン608 FMVNU5163

FMVNU5163（MMX166、32MB、2.1GBHD、20xCD、12.1"TFT）……418,000円
PM-750C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）59,800円
プリンタケーブル……3,000円
キャリングバッグ……プレゼント
定価合計480,800円→特価 **313,800円**

7,100円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
6,500円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回
6,800円 ×60回	ボーナスなし

プラン609 FMVNP516D3

FMVNP516D3(MMX166、32MB、2.1GBHD、20xCD、12.1"DSTN)……368,000円
PM-750C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）59,800円
プリンタケーブル……3,000円
キャリングバッグ……プレゼント
定価合計430,800円→特価 **288,800円**

9,700円 ×24回	ボーナス25,000円× 4回
7,900円 ×36回	ボーナス10,000円× 6回
5,900円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回

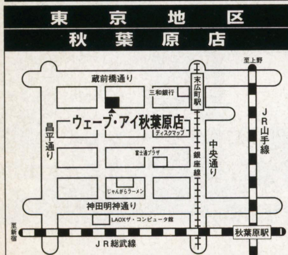
プラン610 FMVP2203

FMVP2203（MMX200、32MB、2.1GBHD、8xCD、12.1"TFT）……328,000円
PM-600C（EPSON カラーフォトMJプリンタ）…43,800円
プリンタケーブル……3,000円
WDS(ダイヤル・サポート入会特典付)
定価合計374,800円→特価 **259,800円**

9,200円 ×24回	ボーナス20,000円× 4回
7,000円 ×36回	ボーナス10,000円× 6回
6,800円 ×48回	ボーナスなし

東京地区

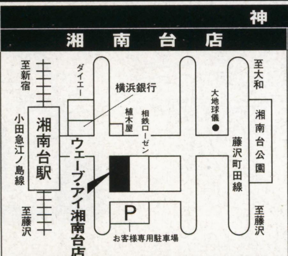
秋葉原店



TEL.03-5296-2433 千代田区外神田3-8-17渡辺ビル

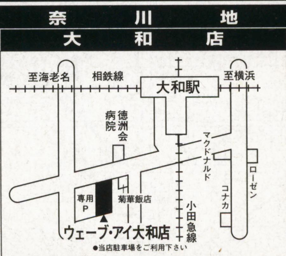
神奈川地区

湘南台店



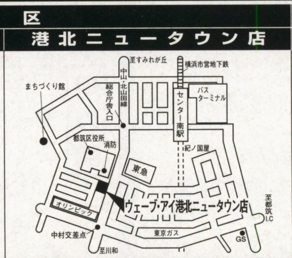
TEL.0466-43-1771 藤沢市湘南台1-10-1

大和店



TEL.0462-63-9898 大和市中央5-6-29

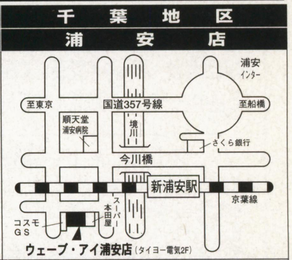
港北ニュータウン店



TEL.045-941-2111 横浜市都筑区茅ヶ崎中央32

千葉地区

浦安店



TEL.047-353-7632 浦安市今川1-13-27 2F

ウェーブ・アイはNECマイコンプラザ・

商品注文専用ダイヤル **0120-009898** 受付時間/午前10:00～夜8:00まで

商品注文ホームページアドレス **http://www.waveeye.co.jp/**

はがき・FAXでのご注文は

注文書
1.お名前
2.住所
3.電話番号
4.年齢
5.職業
6.保護者名（未成年者の方）
7.商品名
8.支払方法（現金一括・クレジット）
9.雑誌名
★クレジットの場合
月々○円×○回
ボーナス○円×○回

ハガキ送付先
〒252-0804
神奈川県藤沢市湘南台1-11-6
ウェーブ・アイ通信販売課 行
FAX送付先
0466-44-0099

★プランの組替自由！単品での販売も致しております。商品もお気軽にお問い合わせください。

VAIO

プラン611 VAIO PCV-M300E5
PCV-M300E5（MMX-200、32MB、4.3GBHD、16xCD、15"トリニトロンCRT）
SRS-PC45（V）（スピーカー）
特価 **208,000円**

6,700円 ×24回	ボーナス20,000円× 4回
5,300円 ×36回	ボーナス10,000円× 6回
5,400円 ×48回	ボーナスなし

プラン612 VAIO PCV-M300TV7
PCV-M300TV7（MMX-200、32MB、4.3GBHD、16xCD、17"トリニトロンCRT）
PM-600C
プリンタケーブル
特価 **271,800円**

9,700円 ×24回	ボーナス20,000円× 4回
7,400円 ×36回	ボーナス10,000円× 6回
7,100円 ×48回	ボーナスなし

プラン613 VAIO PCG-505X
PCG-505X（MMX166、32MB、2.1GBHD、10.4"TFT、薄さ23.9mm、軽さ1.35kg、四面マグネシウムボディ）
PCGA-PR5（ポートリプリケーター）……12,000円
PCGA-CD5（CD-ROMドライブ）……35,000円
特価 **278,800円**

9,200円 ×24回	ボーナス25,000円× 4回
7,600円 ×36回	ボーナス10,000円× 6回
5,600円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回

パナソニック

プラン614 FX-CR01
FX-CR01（P2-266、64MB、4.5GBHD、PD、デジタルビデオ内蔵）
CF-170CRT（17"ディスプレイ）
特価 **569,800円**

9,800円 ×48回	ボーナス30,000円× 8回
9,000円 ×60回	ボーナス20,000円×10回
9,000円 ×72回	ボーナス10,000円×12回

プラン615 FX-ED01
FX-ED01（AMD K6-200、32MB、2.1GBHD、PD、TVチューナー）
CF-170CRT（17"ディスプレイ）
特価 **277,800円**

9,200円 ×24回	ボーナス25,000円× 4回
5,900円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
5,600円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回

NEC PC98-NXシリーズ

プラン616 PC-VS23DS7DA2
PC-VS23DS7DA2（P2-233、32MB、3.2GBHD、17"CRT、20xCD）……358,000円
PR-J320（NECカラーインクジェットプリンタ）……49,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計410,800円→特価 **269,800円**

9,600円 ×24回	ボーナス20,000円× 4回
7,300円 ×36回	ボーナス10,000円× 6回
5,400円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回

プラン617 PC-VS26DS7DA2
PC-VS26DS7DA2（P2-266、32MB、3.2GBHD、17"CRT、24xCD）……393,000円
PR-J320（NECカラーインクジェットプリンタ）……49,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計445,800円→特価 **304,800円**

6,800円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
6,300円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回
4,900円 ×60回	ボーナス10,000円×10回

プラン618 PC-VS26DCXDA2
PC-VS26DCXDA2（P2-266、32MB、3.2GBHD、14.1"TFT、20xCD）……590,000円
PM-750C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計652,800円→特価 **463,800円**

8,700円 ×48回	ボーナス20,000円× 8回
8,400円 ×60回	ボーナス10,000円×10回
7,000円 ×72回	ボーナス10,000円×12回

プラン619 PC-VS30DM7DA2
PC-VS30DM7DA2（P2-300、32MB、4.3GBHD、17"CRT、24xCD）……498,000円
PM-750C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計560,800円→特価 **397,800円**

9,100円 ×36回	ボーナス25,000円× 6回
7,000円 ×48回	ボーナス20,000円× 8回
7,000円 ×60回	ボーナス10,000円×10回

プラン620 PC-VS33DM7DB2
PC-VS33DM7DB2（P2-333、32MB、4.3GBHD、17"CRT、CD-R）……540,000円
BJC-700J（CANONカラーフォトBJプリンタ）64,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計607,800円→特価 **423,800円**

9,900円 ×36回	ボーナス25,000円× 6回
7,700円 ×48回	ボーナス20,000円× 8回
7,500円 ×60回	ボーナス10,000円×10回

プラン621 PC-AL20CTSAAF1
PC-AL20CTSAAF1（MMX200、32MB、12.1"TFT）……530,000円
BJC-80V（CANONカラーBJプリンタ）……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計587,800円→特価 **403,800円**

9,200円 ×36回	ボーナス25,000円× 6回
7,200円 ×48回	ボーナス20,000円× 8回
7,100円 ×60回	ボーナス10,000円×10回

プラン622 PC-LV16CWDDAF1
PC-LV16CWDDAF1（MMX166、32MB、2.1GBHD、20xCD、12.1"DSTN）……358,000円
PM-600C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）……43,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計404,800円→特価 **257,800円**

9,100円 ×24回	ボーナス20,000円× 4回
6,900円 ×36回	ボーナス10,000円× 6回
5,100円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回

プラン623 PC-LV16CWSDAF1
PC-LV16CWSDAF1（MMX166、32MB、2.1GBHD、20xCD、12.1"TFT）……458,000円
PM-750C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）59,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計520,800円→特価 **298,800円**

6,600円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
6,100円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回
4,800円 ×60回	ボーナス10,000円×10回

プラン624 PC-LV20CWSDAF1
PC-LV20CWSDAF1（MMX200、32MB、2.1GBHD、20xCD、12.1"TFT）……508,000円
PM-750C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）59,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計570,800円→特価 **397,800円**

9,900円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
8,700円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回
7,000円 ×60回	ボーナス10,000円×10回

プラン625 PC-VP23CWXAA1
PC-VP23CWXAA1（MMX233、32MB、13.3"TFT）……700,000円
BJC-700J（CANONカラーフォトBJプリンタ）64,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計767,800円→特価 **499,800円**

9,600円 ×48回	ボーナス20,000円× 8回
9,100円 ×60回	ボーナス10,000円×10回
7,700円 ×72回	ボーナス10,000円×12回

IBM

プラン626 Aptiva E2A
Aptiva-E2A（K6-233、32MB、3.2GBHD、24xCD、17"CRT）
PM-600C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）43,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
特価 **241,800円**

8,300円 ×24回	ボーナス20,000円× 4回
6,400円 ×36回	ボーナス10,000円× 6回
4,600円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回

プラン627 Aptiva L87
Aptiva-L87（P2-333、32MB、8.0GBHD、32xCD、ZIP、17"CRT）
PM-750C（EPSONカラーフォトマッハプリンタ）59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
特価 **447,800円**

8,300円 ×48回	ボーナス20,000円× 8回
8,000円 ×60回	ボーナス10,000円×10回
6,700円 ×72回	ボーナス10,000円×12回

プラン628 Think Pad 535X-70J
535X-70J（MMX200、32MB、3.2GBHD、10.4"TFT）
BJC-80V（CANONカラーBJプリンタ）……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
特価 **311,800円**

7,000円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
6,500円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回
5,100円 ×60回	ボーナス10,000円×10回

シャープ

プラン629 MN-340-X15
MN-340-X15（MMX150、32MB、2.1GBHD、12.1"HCSA、20xCD）
BJC-80V（CANONカラーBJプリンタ）……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
特価 **254,800円**

8,900円 ×24回	ボーナス20,000円× 4回
6,800円 ×36回	ボーナス10,000円× 6回
6,600円 ×48回	ボーナスなし

プラン640 MN-835-H23
MN-835-H23（P2-233、32MB、3.2GBHD、15"TFT、20xCD）
PM-600C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）43,800円
プリンタケーブル……3,000円
特価 **399,800円**

9,100円 ×36回	ボーナス25,000円× 6回
8,700円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回
7,000円 ×60回	ボーナス10,000円×10回

東芝

プラン631 Satellite305CDS
PA1261SA（MMX166、32MB、2.1GBHD、16xCD、12.1"DSTN）……308,000円
PM-750C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
WDS（ダイヤル・サポート入会特典付）
定価合計370,800円→特価 **262,800円**

9,300円 ×24回	ボーナス20,000円× 4回
7,100円 ×36回	ボーナス10,000円× 6回
6,800円 ×48回	ボーナスなし

プラン632 Satellite305CDT
PA1261CA（MMX166、32MB、2.1GBHD、16xCD、12.1"TFT）……398,000円
BJC-430J（CANONカラーBJプリンタ）……49,800円
プリンタケーブル……3,000円
IS-22（BJC-430J用スキャナカートリッジ）……12,800円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計463,600円→特価 **315,800円**

7,200円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
6,600円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回
5,200円 ×60回	ボーナス10,000円×10回

プラン633 Satellite310CDT
PA1262C9（MMX200、32MB、2.1GBHD、16xCD、12.1"TFT）……398,000円
BJC-80V（CANONカラーBJプリンタ）……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計455,800円→特価 **329,800円**

7,600円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
6,900円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回
5,500円 ×60回	ボーナス10,000円×10回

モバイル

プラン641 ザウルス
MI-610DC
標準価格168,000円の品
特価 **119,800円**
5,800円 ×24回 ｜ ボーナス なし

プラン635 Libretto100CTA/2.1
PA1254CA
特価 **223,800円**
7,500円 ×36回 ｜ ボーナス なし

プラン636 Libretto100CT/2.1
PA1254C9
特価 **196,800円**
6,600円 ×36回 ｜ ボーナス なし

プラン637 FMVNC313D
FMVNC313D
標準価格248,000円の品
特価 **158,000円**
7,600円 ×24回 ｜ ボーナス なし

プラン638 Let's note mini
AL-N4T512J5
特価 **194,800円**
6,500円 ×36回 ｜ ボーナスなし

プラン639 mobio NX（Win95）
PC-MB12CUDA1
特価 **109,800円**
5,300円 ×24回 ｜ ボーナス なし

これがウェーブ・アイのサポートです。

お申し込み お問い合わせは **0466-44-0488へ**
またはウェーブ・アイ各店へ

1 ウェーブ・アイ ダイヤルサポート (WDS) ★土・日もOK!
（サポート受付時間AM11:00～12:00,PM1:00～8:00）
使い方がわからないとか、インターネットが繋がらない、プリンタの設定がわからないなど、いろいろなトラブルに電話でサポート。
会員専用回線を御用意してありますので、混み合うことはありません。
何度ご利用頂いてもOKです。
※年会費5,000円 対象機種／富士通：デスクパワー、ビブロ／IBM:アプティバ、Think Pad
NEC:Value Star、Canbe、98mate、98note／東芝：ブレッツア、インフィニア、ダイナブック

2 ウェーブ・アイ 出張サポート
お客様宅までお伺いしてサポート致します。電話だけでは、どうしても解決できないトラブルには本当にありがたいサポートです。是非ご利用ください。（WDS会員は特別割引あり）
※対象機種／富士通FMV:サポートメニュー、料金はお電話にてお問い合わせください。

3 最長5年保証
購入時にわずかな掛金で最長5年まで無料修理保証が受けられます。
一度の修理代は2～3万円は当たり前です。入って安心の保証です。
（保証は、メーカー保証規約に従います）掛金はお電話にてお問い合わせください。

WAVE EYE
株式会社ウェーブ・アイ

アウトレット 商品です 放出品

富士通 FMVP16D1……136,800円	NEC PC-9821C200CS1（展示品）168,000円	Panasonic CF-233PDC……189,800円
富士通 FMVP16D3……139,800円	NEC PC-AL13CBSA1……238,000円	Apple P-Mac4400/200STD（展示品）128,000円
富士通 FMVNC13D（在庫処分）… 99,800円	NEC PC-MB12CUDC1……128,000円	Apple P-Mac5500/225（展示品）……199,800円
富士通 FMVS42051……171,800円	NEC PC-MB12CUDD1……138,000円	COMPAQ PRESARIO4190-15…168,000円
富士通 FMVT43073……319,800円	NEC PC-VS20CS7DA1……195,000円	Sharp MI-506D（展示品）…… 89,800円
富士通 IT10CJ（展示品）……49,800円	NEC PC-VS20CS7CA1……188,000円	毎日変動あり。探し物ありましたらお問い合せ下さい。
富士通 FMVNU313DZ……158,000円	東芝 PV-1019JA（展示品）……159,800円	展示処分品も多数あり お問い合せ下さい
NEC PC-9821C166C……119,800円	東芝 PA1241CA（展示品）……209,800円	

神奈川県藤沢市湘南台1-11-6
※表示価格は全て消費税抜きの価格です。

振込口座/横浜銀行湘南台支店
当座0000467
名 義/株式会社 ウェーブ・アイ

★下記の場合、お客様のご都合による返品、交換はお断りさせていただきます。
- ●商品を代引でご注文いただいた場合
- ●商品出荷後の交換、キャンセル
- ●お客様のもとでキズ、破損が生じたもの
- ●一度開封されたもの、ご使用になられたもの

初期不良または、運送中の不良に関しては交換致します。

富士通FMLABだから安心!!

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 PHONE 03-3370-2720

［東京校・横浜校・大宮校］ 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

ゲームデザインクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	プログラミングは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。(1、2年コース)

インターネット・ゲームホームページクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースでは、デザインセンスを養うための本格的なアーティスト教育と機能性を高めるプログラミングの技術教育を合わせて行います。現在のインターネット社会にマッチした先進的なコースです。

名古屋ゲームデザイナー学院

お問い合わせ

〒453-0801 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

◆スペシャル版◆

大手ゲーム会社、就職希望者の為のゲームデザイナー養成講座!

- ●全日制2年コース／月曜日～金曜日 AM10:00～PM4:00
- ●開講日／1999年4月入学
- ●この講座のみ入学試験あり。(適性、筆記、面接)
- ●応募願書受付／本年5月1日より開始

※全日制2年コース1期生が、いきなり1部上場ゲーム会社に一発合格した伝説的な実績をひっさげて皆様に贈る自信満々の講座です。
早い者勝ち! 大手ゲーム会社に入るなら当学院で勉強するのが最短、最善の道です。

横浜校・大宮校 開講1年目にて人気沸騰!!

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

東京校4月より夜間部OPEN!!

- ●ゲームデザイナー養成講座
- ●ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座
- ●ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

(使用マシン:O2、DOS/V 使用ソフト:ソフトイマージュ、ライトウェーブ、ソフトFX、フォトショップ)

毎週(月・木又は火・金)／18:30～21:00 開講場所(代々木)

入学願書受付開始!〈お問い合わせ〉☎03-3370-2720

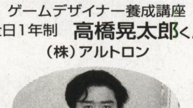
1999年4月生学校見学会実施中!

〈通信講座募集中〉

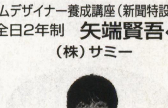
★ゲームデザイナー養成講座
BASICゲームプログラミングコース
C言語ゲームプログラミングコース
アセンブラゲームプログラミングコース
ゲームデザイナーコース

★サウンドクリエイター養成講座
サウンドコンポーザーコース

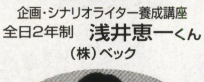
'98年卒、ゲーム会社就職者(専門職社員) なんと、驚異的な64名(4/10現在)達成!!



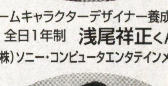
ゲームデザイナー養成講座
全日1年制 高橋晃太郎くん
(株)アルトロン



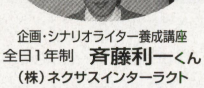
ゲームデザイナー養成講座(新聞特設クラス)
全日2年制 矢端賢吾くん
(株)サミー



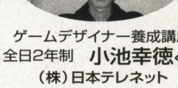
企画・シナリオライター養成講座
全日2年制 浅井恵一くん
(株)ベック



ゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日1年制 浅尾祥正くん
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント



企画・シナリオライター養成講座
全日1年制 斉藤利一くん
(株)ネクサスインターラクト



ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 小池幸徳くん
(株)日本テレネット

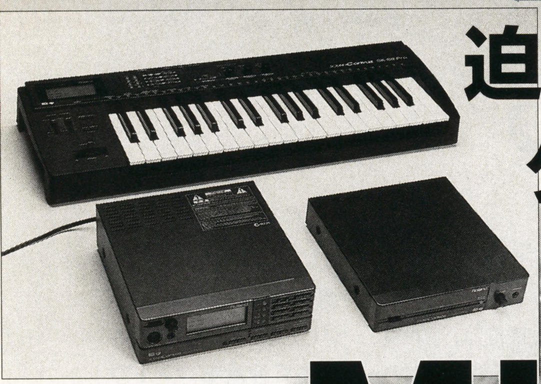
〈姉妹校〉開校2年目にして人気沸騰!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6

TEL.06-882-4980(代)

※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!



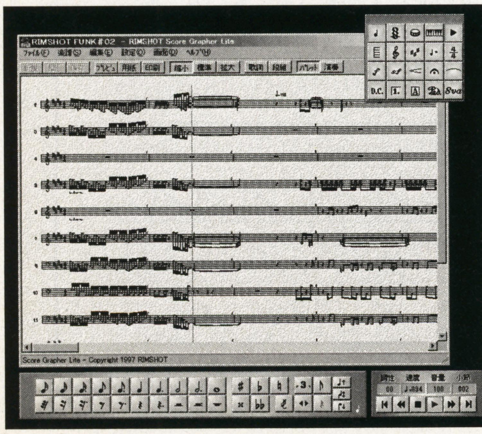
迫力あるサウンドでゲームを楽しもう

MIDI音源でパソコンの音をクオリティ・アップ

ゲームではサウンドも重要な要素

3Dグラフィック・ボードの登場によって，パソコンでも迫力ある3Dゲームが楽しめるようになりました。また，パソコンならではのネットワーク・ゲームも大ブレイク！　みなさんは，これらのゲームはもう体験しましたか？

そんな最新ゲームを100%楽しむために用意してほしいのが，迫力ある音楽や効果音を再生してくれる，さまざまな“音源”です。せっかくきれいな表示ができるのに，音楽が楽しめないなんてもったいないですよ！　ぜひ最新音源を手に入れて，みなさんのパソコンで最強のサウンド環境を作りあげましょう。



今追加するならMIDI音源

これから音源を追加するなら，おすすめしたいのが“MIDI音源”です。本物の楽器の音や，シンセサイザで生成した音が音源内に記録されており，それを使って音楽を演奏させます。同時に発声できる音の数は，なんと60音以上！　「本物の楽器を鳴らしているの？」と聞きまちがえるほどのクオリティを実現しています。

さらに注目したいのが，MIDI音源対応ゲーム。MIDI音源があれば，よりハイ・クオリティな音楽が楽しめるのです。

ハードウエアとしてのMIDI音源の他にも，ソフトウエアで擬似的にMIDI音源を再現する“ソフトウエア・シンセサイザ”も話題です。DirectX（ダイレクト）にも対応して性能はグーンとアップしており，手軽にMIDIデータを楽しめます。各メーカーのホームページから，体験版をダウンロードできます。

音源にはさまざまな種類があるぞ

これまで“PSG音源”や“FM音源”“PCM音源”など，さまざまな音源を利用して，ゲーム・サウンドが作られてきました。現在でも，これらの音源は利用されています。音源の発声のしくみなどをくわしく紹介しますので，そのちがいを理解しておきましょう。

サウンド環境が充実すれば，ゲームだけでなく，マルチメディア・ソフトも楽しめるようになります。そのほかにも，インターネットで配信されている音楽データが試聴できたり，作曲が楽しめたりと，パソコン自体の活用も広がることでしょう。

この特集を読んで，ぜひあなたのサウンド環境をクオリティ・アップさせてください！

どうして
パソコンから
音が出るのか？

音源の種類と音声出力のしくみを知ろう

今やパソコンにおけるサウンド機能は，非常に重要な働きを担っています。ゲームや，マルチメディア・ソフトを楽しむためにも，サウンド機能は欠かせない存在です。

そこで，現在パソコンで利用されている主な音源や，パソコンと最新のサウンド機器を組み合わせると，どのようなサウンドが楽しめるのかなどを，チェックしてみることにしましょう。

これまで登場したパソコンの主な音源

みなさんは，音源と聞いて何を思い浮かべますか？

ベテランのパソコン・ユーザーだと，PSG音源やFM音源といった声が聞こえてきそうです。どちらの音源も，パソコン標準搭載という点では，現在のPCM音源より長い歴史を持っています。

これらの音源は，ゲームをはじめ，さまざまなソフトウエアで音楽や効果音を再生してきました。

●PSG音源

PSG（Programmable Sound Generator（プログラマブル サウンド ジェネレータ）の略）にはいくつかの種類がありますが，その中でも代表的なのが，MSXパソコンなどに搭載されていた音源チップ“AY-3-8910”です。

PSG音源は，3音＋ノイズ1音を同時に発声できます。音のバリエーションは，“矩形波（くけいは）”と呼ばれる単調な音とノイズのみで，あまり多くありません。

このPSG音源は，その後登場するFM音源のいくつかにも搭載され，長期にわたって利用され続けました。それは，“エンベロープ機能”のおかげといえるでしょう。

エンベロープは波形で表わされ，音量の時間的変化を示すものです（**第1図**）。音の減衰が長ければ，オルガンのように伸びた音になり，短ければ，ピアノのような短い音になります。

そのため，エンベロープをある楽器のエンベロープに似た波形に設定すれば，“それらしく”聞かせることができるわけです（**第2図**）。

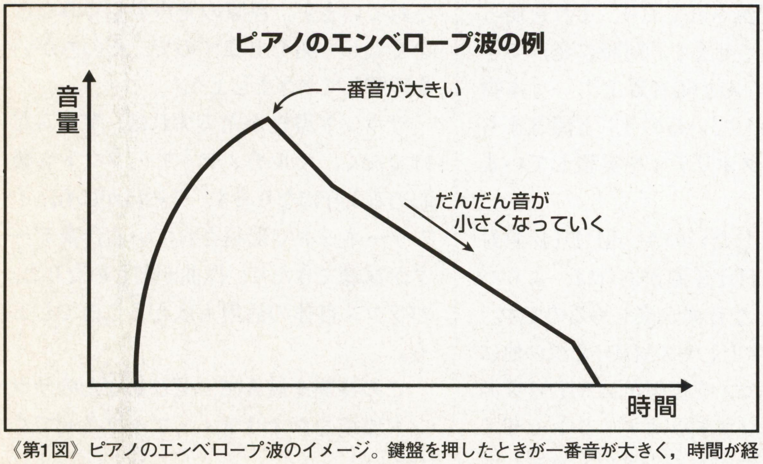
このエンベロープ機能を駆使すれば，表現次第でPSG音源でも立派な音楽として聴かせることができます。

ただし，PSG音源自体のエンベロープ機能は，同時に一つしか使用できません。実際にはソフトウエアで音量をコントロールする，“ソフトウエア・エンベロープ”が多く使われました。

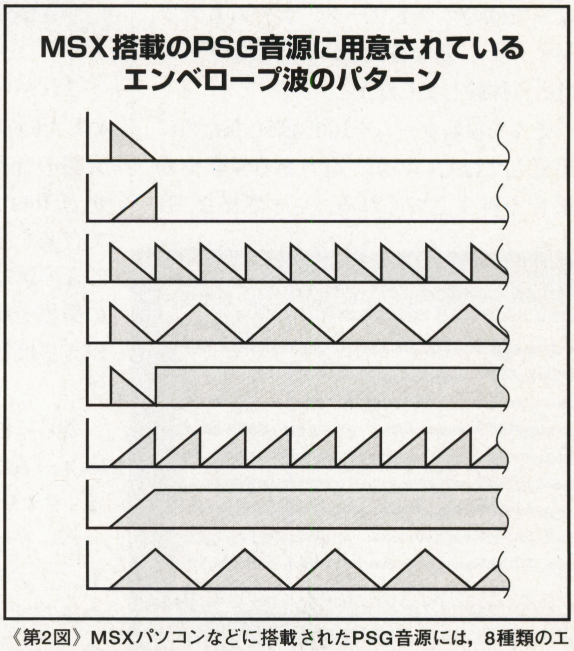
●FM音源

FMとは，“Frequency Modulation（フリーケンシー モジュレーション）”の略で，日本語でいうと，“周波数変調”となります。FMラジオのFMも，これと同じ意味です。

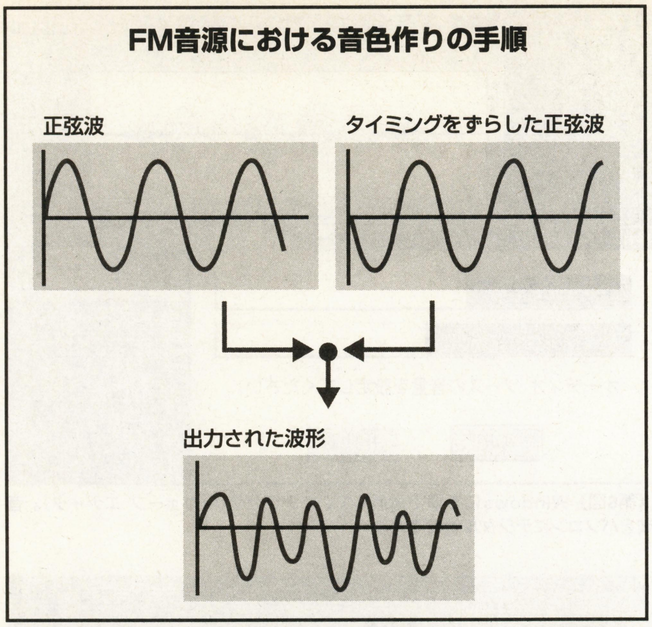
FM音源搭載のシンセサイザとして，1983年にヤマハから『DX7』が発売されました。価格は248,000円。当時，日本中のミュージシャンを震撼（しんかん）させたといわれ，現在でも愛用している人がいるほどです。つい最近，このDX7の機能を凝縮したプラグインボード『PLG100-DX』（価格34,800円）が発売されました。ヤマハ製のMIDI音源に取り付けることで，DX7独特の音色を利用できるようになり



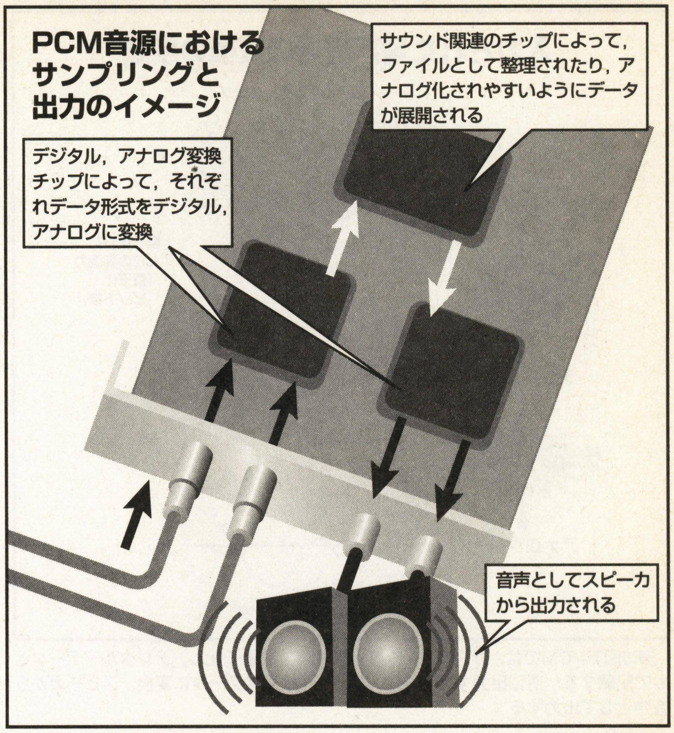
《第1図》ピアノのエンベロープ波のイメージ。鍵盤を押したときが一番音が大きく，時間が経つにつれて小さくなる



《第2図》MSXパソコンなどに搭載されたPSG音源には，8種類のエンベロープ波が用意されている



《第3図》FM音源における変調のイメージ。正弦波に，もう一つ別の正弦波を掛け合わせることで音色を作る。その後エンベロープ設定をして出力する



《第4図》PCM音源における，サンプリングと出力のイメージ。入力された信号を，デジタル化，アナログ化するコンバータで変換し，それぞれ記録，再生している

ます。このような製品が発売されることからも，DX7が当時どれだけ人気だったかわかりますね。

FM音源がパソコンに標準搭載されるようになったのは，1985年のPC-8801mkⅡSRあたりからで，当時はFM音源3音，SSG音源（PSGと同じ）3音を装備していました。これで，FM音源＋SSG音源で，6重和音による演奏ができるようになったのです。

音色を自由に作りだせる！

FM音源の大きな特徴として，音色を自由に作りだせることが挙げられます。

音は，空気を振動させることで発生します。いわば，空気を振動させる波，周波数が音なわけです。

FM音源では，この音の波の一つである正弦波（せいげんは）どうしを掛け合わせることで，変調を発生させ，さまざまな音色を作りだしているのです。正弦波を発生させるための装置（オシレータといいます）が多ければ多いほど，何度も変化を与えることができ，より深みのあるリアルな音を作ることができます（**第3図**）。

ほかにも，周波数を変えるビブラートや，音量を調整するトレモロ，一度鳴らした音を遅らせて再び鳴らせるディレイといった，音楽表現に欠かせない効果も，擬似的ではありながら単体で再現が可能です。

クリエイターによって個性がでるFM音源

FM音源における音色作りは非常に難しく，目的の音を得るには，熟練した技術を必要とします。音色は，曲全体の完成度にも大きな影響を与えるため，音色を作り出すことを専門にしたサウンド・クリエイターの存在がクローズアップされるようになりました。

音色は，作る人によって特徴がでやすいので，ゲーム・サウンドなどでは，曲や使用されている音色を聴いただけで，誰が作成した音色（曲）なのかわかる場合があったほどです。それほど，FM音源における音色づくりは，個性が出るということなのでしょう。

また，ゲーム音楽のCDが多く発売されるようになったのも，FM音源で音楽が作られるようになってからです。これは，PSG音源にくらべ音楽の表現力が格段にアップした証拠といえるでしょう。

これらFM音源やPSG音源は，少ないデータでプログラムから制御して鳴らすことができます。本誌の投稿コーナーにも，ミュージック・プログラムが紹介されていますね。

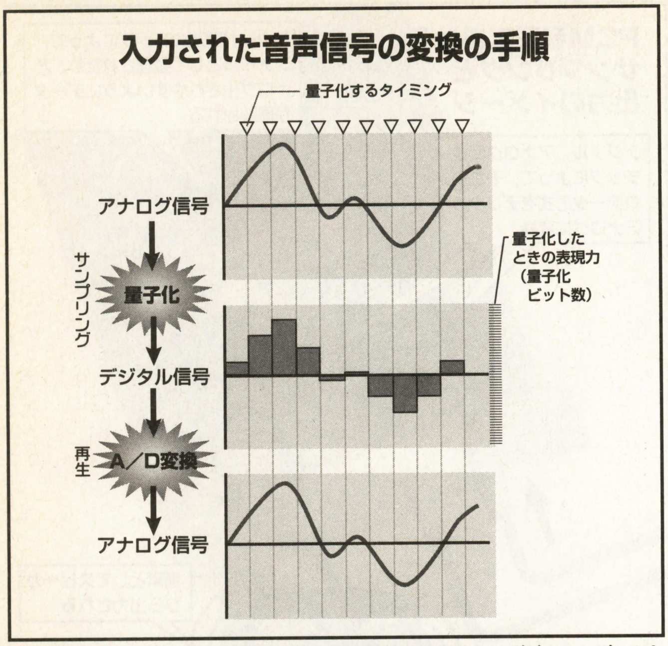
●PCM音源

“Pulse Code Modulation”（パルス コード モジュレーション）の略で，サンプリング，つまり実際の音を録音して，再生するための音源のことです（**第4図**）。登場当時は，FM音源ボードに付随する形で搭載されていました。

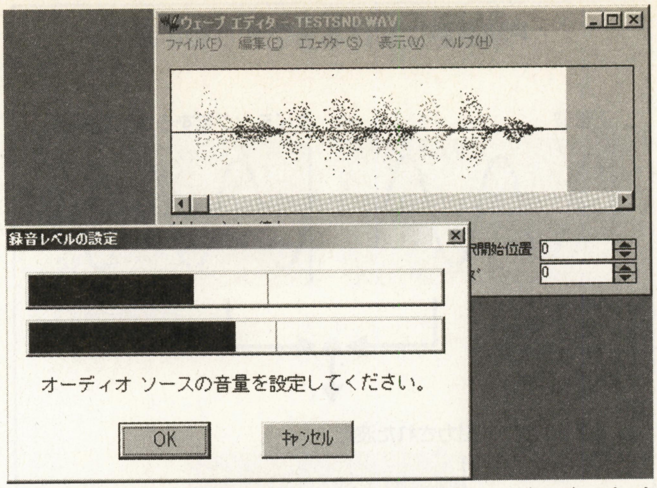
サンプリングして量子化された音は，デジタル・データとなって記録されます。再生されるときは，再びアナログ・データに変換され，音声として出力されるわけです（**第5図**）。

PCM音源では，再生するデータそのものをファイルとして記録しています。そのため，FM音源などにくらべてデータの容量が大きくなっています。たとえばWindowsパソコンでは，音楽CDを録音することができますが，これもPCM音源を利用した機能といえます（**第6図**）。音楽を録音する場合，ノイズが少ないように高品質にしたり，ステレオでサンプリングしようとすると，消費する容量はどんどん増えていきます。

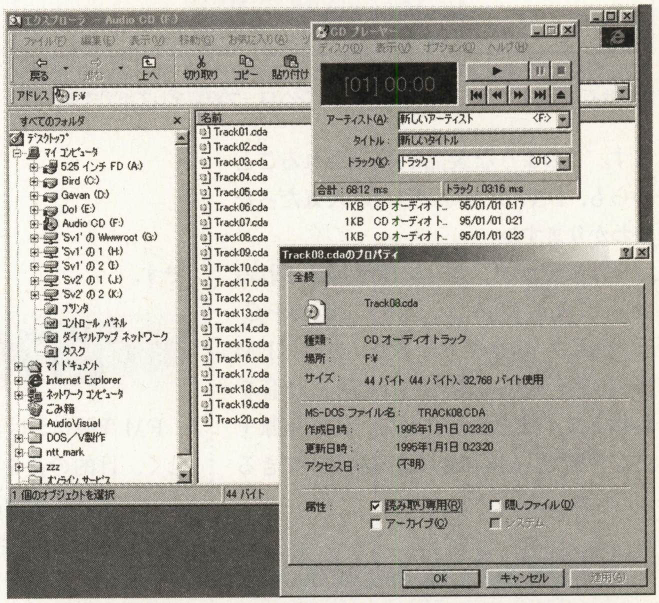
そのため登場当時は，PSG音源やFM音源では表現するのが難しい音色や，人の声を使いたい場合など，特殊なケースのときに使用される程度でした。



《第5図》PCMでは，サンプリングのとき周波数を量子化し，デジタル・データとして記録する。逆に出力するときは，オーディオ用のデータに変換。スピーカから音声として出力する



《第6図》Windowsに標準で付属しているアクセサリ『ウェーブ エディタ』。音楽をパソコンにデジタル録音できる



《第7図》音楽CDには，デジタル・データの形で音楽が収録されている

PCM音源は，パソコンで音色を作る必要がないので，効果音やナレーションなどを鳴らしたいときや，曲を編集したいときに向いています。

●音楽CD（CD-DA）

パソコンのCD-ROMドライブは，CD-ROMのデータを読み出すだけでなく，音楽CDの再生プレーヤとしても使えます。CD-ROMドライブを搭載したゲームマシンなども，同様に音楽CDが楽しめます。

CD-ROMに記録されているパソコン用のデータと，音楽CDに記録されているデータは，どちらもデジタル（0と1の羅列（られつ））で記録されています。そしてパソコンのCD-ROMドライブには，音楽CDのデジタル・データを，実際のアナログ・データに変換する機能が搭載されています。そのため，パソコンでも音楽CDが楽しめるわけです（第7図）。

ただし音楽CDのデータは，パソコンで利用できるファイルとして認識されないので，データのコピーなどはできません。

最近では，サウンドを音楽CDと同じ形式で記録し，ゲーム中にそのデータを再生する，というゲームソフトも増えてきました。いわば，生の音をそのまま出力しているようなものです。データ容量は大きいものの，高品質なサウンドが楽しめるのは魅力的といえるでしょう。

昨年にはDVDが登場し，膨大な記憶容量を生かして，画像やたくさんの曲が収録できるようになりました。DVD-ROMへの移行が本格的になれば，これまで以上に高品質な音が身近になることでしょう。

●MIDI音源

いよいよ今回の本命，MIDIの登場です。MIDIとは“Musical（ミュージカル） Instruments（インストゥルメント） Digital（デジタル） Interface（インターフェース）”の略で，音楽を演奏するための信号伝達の取り決めを指します。

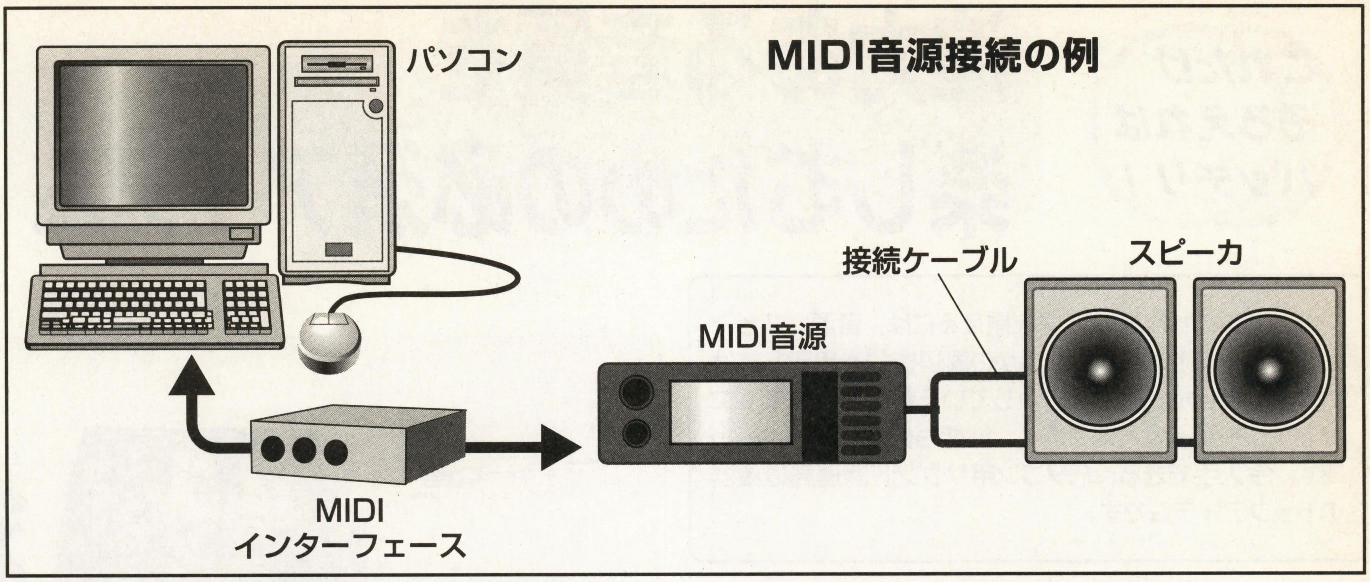
MIDI音源には，FM音源やPCM音源など，さまざまな音源を使ったタイプがあります。しかし最近では，“あらかじめサンプリングされた音色をもとに音楽を演奏するための音源”というのが一般的になっています（第8図）。

MIDI音源には，拡張スロットに接続する内部接続音源と，外部接続音源の二つがあり，外部接続型のMIDI音源が主流となっています。

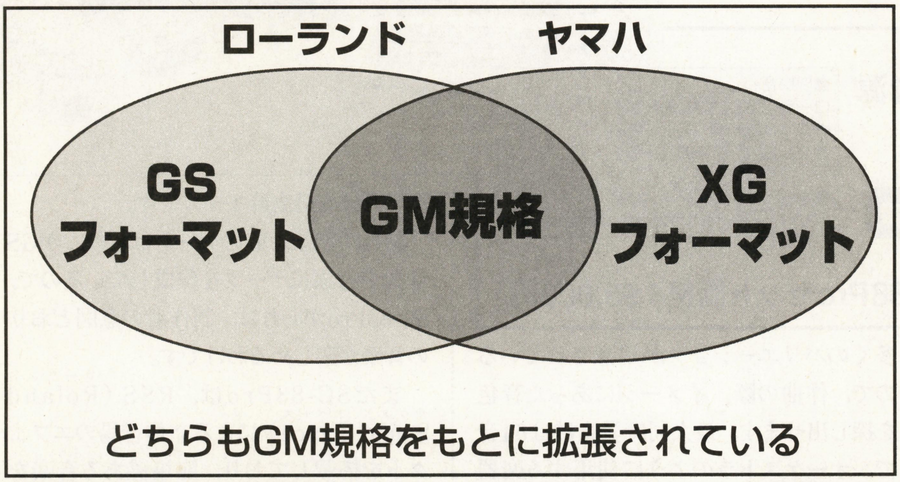
外部接続型の場合，シリアル・ポートか，専用のインターフェース・ボードを使ってパソコンと接続します。インターフェース・ボードを使用すると，シリアル接続にくらべ，MIDI音源とパソコン間のデータ転送効率が向上します。MIDI音源を使った作曲作りを楽しみたい人は，インターフェース・ボードを使って接続するといいでしょう。

MIDI音源なら本物の楽器で奏でる音楽が楽しめる！

MIDI音源に用意されている音色には，実際の楽器の音や，シンセサイザによって生成された音を利用しています。最新音源では，1,000種以上の音色が用意されており，同時発音数は64音以上と性能



《第8図》MIDI音源は，パソコンから転送されるデータをもとに，音源に記録された楽器やサウンドの音色を使って音楽を演奏する



《第9図》MIDI音源には，GM規格を含んだ，GSフォーマットとXGフォーマットという二つの拡張フォーマットがある。互換性はなく，たとえばGSフォーマットのMIDI音源では，XGフォーマットのMIDIデータは正確に再生されない

も申し分ありません。

最近は，FM音源やMIDI音源など，複数の音源に対応したサウンド・データを用意したゲームが多くなっています。同じ曲でも，FM音源とPCM音源，そしてMIDI音源とでは，表現に大きなちがいが出ます。

パソコンで最高の音楽を楽しみたいなら，ぜひMIDI音源を用意しましょう。

作曲でも自由な表現が可能

音色の豊富さとその扱いの手軽さで，MIDI音源で曲作りを楽しんでいるユーザーもたくさんいます。

バンドやオーケストラのような，たくさんの楽器で演奏する曲だって，MIDI音源を使えば作成可能です。バンドのメンバーが足りなければ，楽器を担当させることもOK。多くのミュージシャンが，作曲にMIDI音源を利用しています。

FM音源の場合，作曲の前に音色作りからはじめなくてはならず，作業としてはかなり面倒な印象があります。

しかしMIDI音源なら，音色が豊富に用意されているので，楽譜を書いて，どの部分をどの楽器で演奏するか指定するだけで済むのです。

作曲には，専用の作曲用ソフトなどが必要になるので，興味のある人はMIDI音源と一緒に購入してもいいですね。

MIDI音源はメーカーによって音に微妙なちがいがある

MIDI音源では，“GM規格”と呼ばれる規格によって，音色の種類や順番が統一されています。

基本として，GM規格に沿ったMIDI音源用データであれば，どのMIDI音源でも同じように演奏されます。

しかし，GM規格によって決められた音色も，メーカーによって微妙に異なる場合があります。演奏する人によって，ピアノやバイオリンの音がちがうことと同じだと考えてください。設定上は同じバイオリンの音を指していても，音から受ける印象がちがうのです。

これは，メーカーの個性や音の好みの問題でもあるので，ショップへ行って実際に聴きくらべて，好みに合った音色を持つ音源を購入しましょう。

対応している規格に注意しよう

またMIDI音源には，GM規格をもとにさらに音色や機能を追加したフォーマットがあります。それが，ローランドの提唱するGSフォーマットや，ヤマハが提唱するXGフォーマットです。これらのフォーマットに対応した音源は，GS音源，XG音源などといわれ，音色や新しい機能などが追加されています（第9図）。そのため，XGフォーマット対応のMIDI音源では，GSフォーマット対応のMIDIデータは正確に再生されないので注意してください。

これだけ
そろえれば
バッチリ！

迫力ある音質を楽しむための必須アイテム

パソコンのサウンド環境を揃えるには，音源，スピーカ，関連ソフトなど，いくつかの周辺機器を用意しなければなりません。ここで紹介している製品は，ハイ・エンド・ユーザーの人気も高く，性能も保証済みのツールです。今入手できる，パソコン用サウンド関連周辺機器のトップアイテムです。

外部MIDI音源

普及率No.1のハイエンドMIDI音源
ローランド

SC-88Pro

本体価格85,000円（ミュージ郎88Proセット価格：95,000円）

■問い合わせ先
ローランドDTMホットライン
☎03-3251-5791（東京）
☎06-345-9785（大阪）

■ホームページ
http://www.rolandcorp.com/japan/

国民的標準MIDI音源

ローランドの『SC-88Pro』（価格85,000円）は，MIDI音源の中でも，バツグンの普及率と音質を誇る製品です。全1,117種類の音色が用意されており，多彩なジャンルの音楽を再生してくれます。楽器一つとっても，演奏の仕方によって多くのバリエーションが用意されているので，作曲の際，イメージにあった音色を探し出せます。最大同時発音数は64音で，オーケストラのように使用する楽器数が多い曲でも，余裕をもって再生できます。

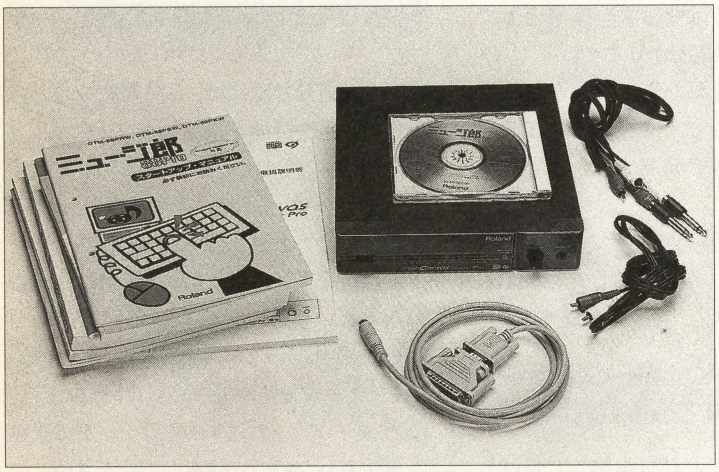
ローランドでは，MIDIの拡張としてGSと呼ばれるフォーマットを提唱しています。そしてこのSC-88Proは，そのGS音源における最高峰モデルです。

MIDI音源対応のゲームは，多くがGS音源を対象にデータを作成しているので，SC-88Proがあれば，制作者の意図どおりの音楽が楽しめるわけです。

またSC-88Proは，RSS（Roland Sound Sapce（ローランド サウンド スペース））による立体音場のエフェクトを搭載しており，臨場感ある音楽を楽しむこともできます。

コンピュータ・ミュージックに欠かせない機能がいっぱい

前面には，液晶パネルや多くのボタン



▲前面のパネル部分を簡略化した『SC-88ST Pro』（価格59,800円）。性能はSC-88Proと変わらない。ソフトが付いた『ミュージ郎88Pro』版は，価格が69,800円とよりお買い得

▲鍵盤と一体になった，楽譜入力に便利な『SK-88Pro』（価格89,800円）。写真は，作曲ソフトなどが付属した『ミュージ郎88Pro』版（価格99,800円）

類が配置されています。これは，自分で作曲を行なうような，コンピュータ・ミュージックを楽しむときに重要になってきます。

ここの操作で音量や音色などをチェックし，どの音色をどのように使うかを決め，作曲ソフトなどで使用する音色を指定していくのです。

用途に応じてモデルを選択

SC-88Proシリーズは，紹介しているSC-88Proの他にも，前面パネルを簡略化して価格を下げた『SC-88ST Pro』（本体価格59,800円）や，鍵盤と一体になって入力作曲に便利な『SK-88Pro』（本体価格89,800円）など，3種類のモデルを用意。基本的な性能はすべて同じなので，用途や予算を考慮して，自分にピッタリのモデルを選びましょう。

そしてSC-88Proシリーズを購入するなら，MIDI音源の他，接続ケーブルや作曲ソフト，MIDIデータ集などがセットになった『ミュージ郎88Pro』シリーズを選びましょう。別途ソフトウエアを購入するよりも，断然お買い得ですよ。

外部MIDI音源

楽器製作メーカーならではの生っぽい音質が魅力

ヤマハ

MU100

価格89,000円

■問い合わせ先
CBXインフォメーションセンター
☎045-460-1696

■ホームページ
http://www.yamaha.co.jp/

豊富な音色数と独特の音質が最大の魅力

XG音源の最上位モデル『MU100』（価格89,800円）は，本物の楽器に近い音を再現することを最大のコンセプトにして設計されています。ユーザーからは，生に近い落ち着いた雰囲気のする音色だといわれています。

MU100に内蔵されている音色は，全部で1,267音色。前モデルであるMU90の音色数の779音色にくらべ，実に500音色近く音数が増えています。主にギターに関して多くの音色が追加され，幅の広い音楽表現が可能になりました。

音源を追加できるXGプラグ・イン・システム

MU100には，本体にオプションを増設してシステムを拡張できる，“XGプラグ・イン・システム”が搭載されています。本体底面に拡張用のスペースが用意されており，そこにオプション・ボードを増設できるのです。

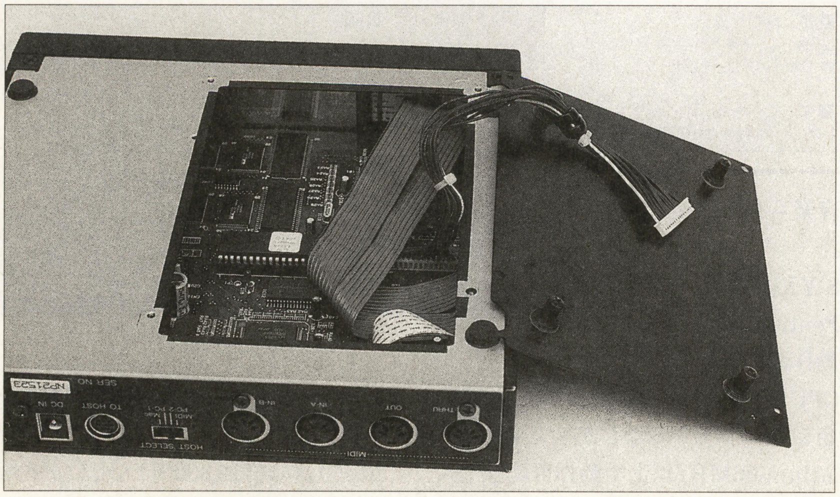
このシステムを利用すれば，出力する音色に特殊な効果を追加したり，人間の声をシミュレートするなど，これまでなかった音色を使用できるようになります。

GS音源にも対応

MU100はXGフォーマット対応の製品です。XG音源対応のMIDIデータなら，問題なく再生することができます。また，モードを切り換えることで，一部GS音源のMIDIデータにも対応できるようになっています。

MU100は，単体で発売されているほかにも，作曲ソフトなどが同梱された『HELLO! MUSIC!（ハロー ミュージック）』シリーズがあります（HELLO! MUSIC!100：価格99,800円）。はじめてMIDI音源を導入するなら，こうしたパック製品がオススメです。

ゲームにXG音源対応のデータがあれば，より本物に近い音質でゲーム・サウンドが楽しめることでしょう。

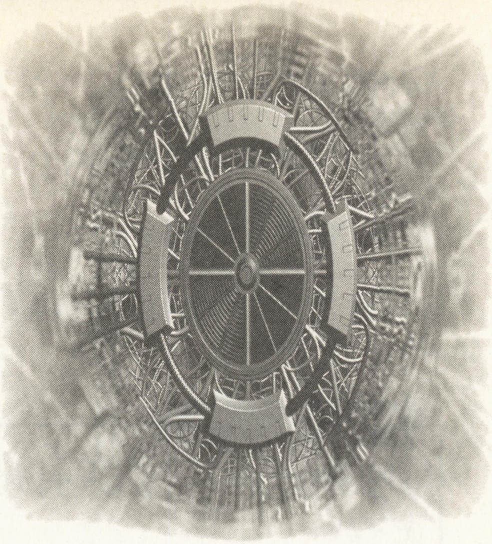


▲MU100本体の底面は，拡張用のオプション・ボードを接続するために開閉できるようになっている

ソフトウエア・シンセサイザ

MIDI音源(ハードウエア)がなければ再生できないMIDIデータを,1音1音PCM音源で擬似的に再現し演奏するツールが,ここで紹介するソフトウエア・シンセサイザです。このソフトウエアは,CPUに負担をかけるため,ある程度処理速度の速いCPUでないとスムーズにデータの再生ができません。

しかし,手軽に入手できるうえ,ドライバとしてWindows95に組み込め,MIDI対応のソフトなどをそのまま再生させることができるので,その人気が高まっています。



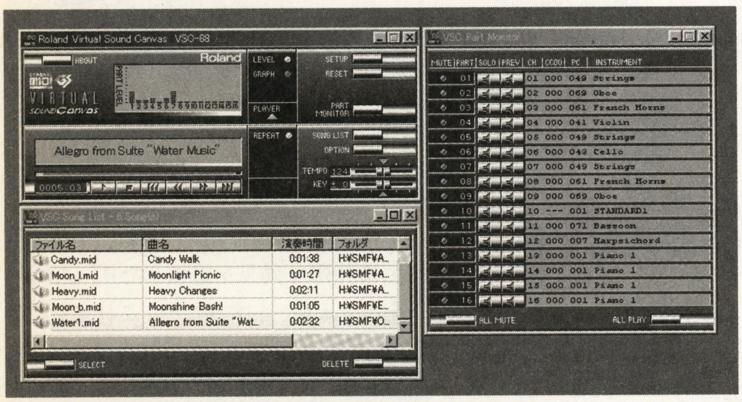
バージョン・アップしてさらに使いやすくなった
ローランド

VSC-88 ver.2.0

■問い合わせ先
ローランドDTMホットライン
☎03-3251-5791(東京)
☎06-345-9785(大阪)

■ホームページ
http://www.rolandcorp.com/japan/

『VSC-88H』(価格7,800円)は,ローランドから発売されているハイブリットCD-ROMのパッケージ製品です。この製品に,GSフォーマットに対応したソフトウエア・シンセサイザ『VSC-88 ver.2.0』が収録されています。



VSC-88を導入すれば,サウンド・ボードのみで高品位なMIDIサウンドが楽しめるようになります。

また,作曲用ソフトがあれば,VSC-88を使ってMIDIデータの作成もできるようになっています。

VSC-88 ver2.0になって新たに追加された機能として,DirectSound(ダイレクトサウンド)対応が挙げられます(Windows版)。これで,ゲーム中の音楽や効果音を,画面に合わせて同時再生することが可能になり,迫力ある臨場感でゲームが楽しめるようになりました。

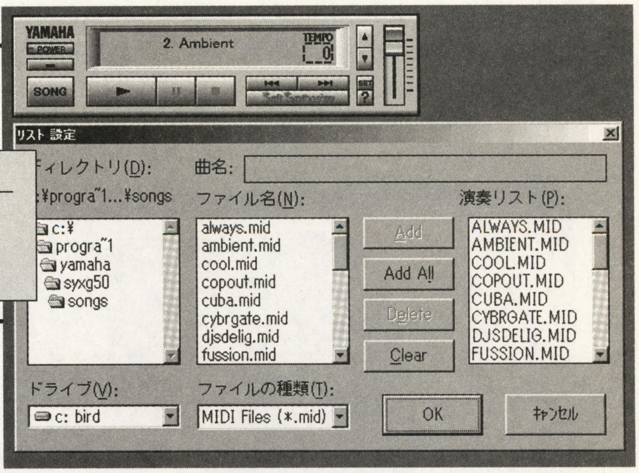
動作環境はPentium-166MHz以上となっています。ローランドのホームページに体験版が用意されているので,興味のある人はダウンロードしてみましょう。

細かい演奏のちがいも再現
ヤマハ

S-YXG50

■問い合わせ先
CBXインフォメーションセンター
☎045-460-1696

■ホームページ
http://www.yamaha.co.jp/



ヤマハの『S-YXG50』は,同社のXGフォーマットのMIDI音源を再現する,ソフトウエア・シンセサイザです。

内蔵音色数は676音。最大で128音の同時発声が可能です。XGフォーマット対応のMIDIデータなら,楽器の微妙なニュアンスも忠実に再現してくれます。

DirectSound(ダイレクトサウンド)に対応しているので,MIDIデータが用意されていればゲーム中の音楽も存分に楽しめます。

S-YXG50は,MMX対応Pentium-166MHz以上が動作環境となっています。

CPUが動作環境に満たない場合,再現音色数やエフェクトなどが劣るものの,Pentium-66MHz以上で動作可能な『S-YG20』を利用しましょう。どちらも,ヤマハのホームページで体験版がダウンロードできるほか,『HELLO!MUSIC! lite50』(価格12,800円)などに正式版が収録されています。

サウンド・ボード

ハードとソフトでお互いの長所を融合！

オンキョー

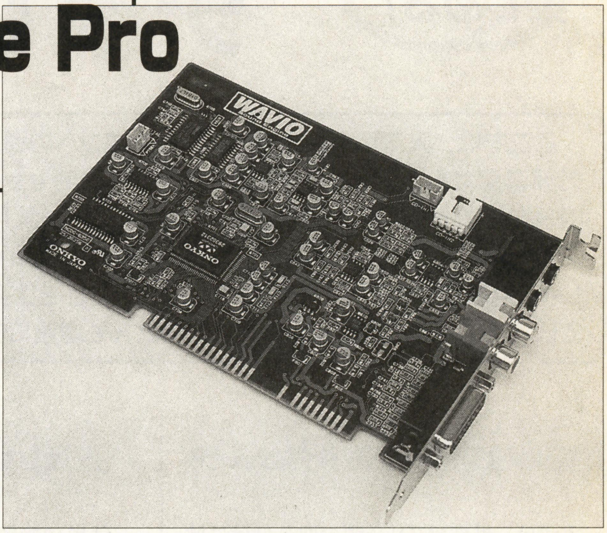
WAVIO Sound Engine Pro SE-70

（ウェイビオ　サウンド・エンジン）

価格24,800円

■問い合わせ先
オンキョー　MM事業部
☎072-31-8127

■ホームページ
http://www.onkyo.co.jp/



オンキョーの『WAVIO Sound Engine』は，ソフトウエア・シンセサイザを利用したMIDIデータの再生も考慮された，ハード，ソフト一体型の新しいサウンド・ボードです。

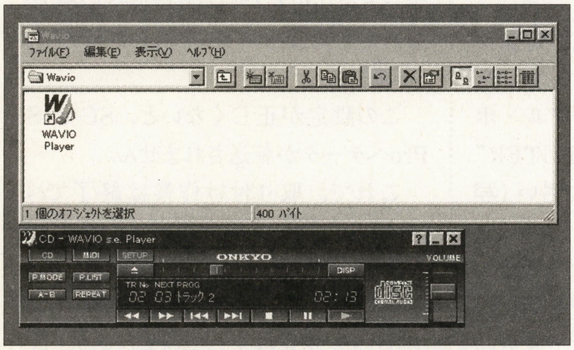
ハードウエアとソフトウエアを，それぞれ対となる形で開発することで，それぞれのメリット，デメリットを補い合う形をとっています。

MIDIデータの波形合成を高速処理するため，主な処理部分をソフトウエア・シンセサイザが担当します。これにより，CPUへの負荷が，実に従来の半分近くに軽減されています。これなら，MIDI対応のゲームも快適に動作できますね。

また，従来のソフトウエア・シンセサイザでは不可能とされていた，MIDI INリアルタイム演奏を実現。ハードウエアMIDI音源と変わらないレスポンスを可能としています。

ソフトウエアとの連携を強めることで，サウンド・ボードのコストを削減でき，価格を大幅に下げることにも成功しています。

最新の音源と軽快な処理のソフトウエア・シンセサイザが手に入る，まさに一石二鳥の製品といえるでしょう。



▲音楽CDやMIDIデータが再生できるツールが付属している

スピーカ

高出力対応で大音量でも音が歪まない

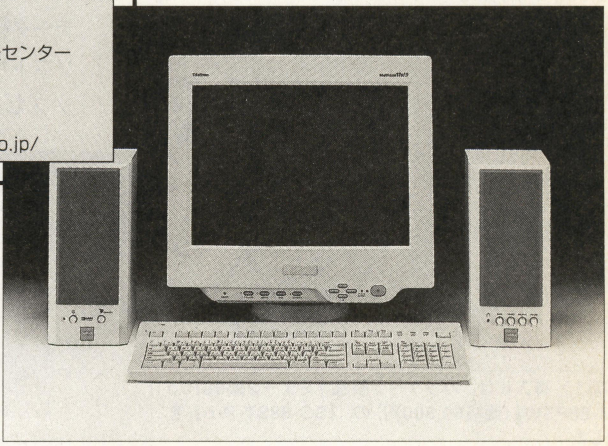
ヤマハ

YST-M100

価格25,000円

■問い合わせ先
ヤマハ
AV機器事業部お客様相談センター
☎03-5488-5500

■ホームページ
http://www.yamaha.co.jp/



ヤマハの『YST-M100』（価格25,000円）は，木製キャビネットを使用した本格的なパソコン用スピーカです。ヘッドホン用のステレオ・ミニピン出力端子や，サブウーハ接続用のRCAピン出力端子を装備しています。

木製キャビネットを使用したことで，余分な共振を抑えた，伸びのある自然な音を再生できるようになりました。もちろん防磁仕様になっているので，ディスプレイのそばに設置しても，ディスプレイに悪影響が出ることはありません。

独自の低音再生技術“YST”と，2WAYスピーカの採用により，コンパクトながら豊かな低音再生を実現。総合40W（20W＋20W）のハイパワー・アンプを，左右にそれぞれ独立して内蔵しているので，信号同士の相互干渉をふせぎ，パワフルな再生音が楽しめます。

また，ワイド音場再生技術“YMERSION（ワイマージョン）”を搭載しており，スピーカの設置間隔がせまくても，拡がりのある音楽再生が可能。

スイッチでモードを切り換えれば，ゲーム・サウンドを立体感ある拡がりで体感できます。

グレード・アップした音楽が楽しめる!

音源の導入にチャレンジ

ここでは，人気の音源を使って，パソコンへの導入に挑戦してみましょう。外部音源なら，ケーブルを接続してドライバをセットアップするだけなので，機器の増設が苦手という人でもカンタンに取り付けられます。

また拡張スロットに取り付けるタイプでも，Windows95のプラグ&プレイ（自動認識機能）のおかげで，難しい設定をせずに導入できるようになっています。今回の記事を参考に，みなさんも増設にチャレンジしてください。

外部MIDI音源を取り付けよう

まずは，外部MIDI音源の取り付けに挑戦してみましょう。

今回使用したのは，トップシェアのローランドから発売されている，オールインワン・タイプのパッケージ製品『ミュージ郎88Pro DTM-88PSW』(価格69,800円）です。

音源のほか，接続ケーブルや作曲ソフト，サンプルMIDIデータ集など，接続から活用に必要なものがすべてそろっています（**写真1**）。

このパッケージには，コンパクト・サイズでスリムなMIDI音源『SC-88ST Pro』が同梱されています。

設定をしながら接続しよう

付属の接続ケーブルを使って，電源を切った状態のSC-88ST Proとパソコンを接続します。パソコン側はシリアル・ポートに，MIDI音源側は“COMPUTER”と書かれた端子に接続してください（**写真2**）。

この端子の横には，パソコンの設定スイッチがあります。マニュアルを見ながら，接続するパソコンに合わせて変更しましょう。ちなみに，PC-9821シリーズに接続する場合は“PC1”か“PC2”，DOS／Vパソコンと接続する場合は“PC2”に設定します（**写真3**）。

接続と音源の設定が済んだら，つぎにデータ転送用のドライバや，付属のソフトウエアをパソコンにセットアップします。ドライバがないと，MIDI音源本体へデータが転送されないので，必ず導入してください（**写真4**）。

ソフトやドライバの導入が済んだら，パソコンを再起動させましょう。

つぎに，MIDI出力の設定を確認します。

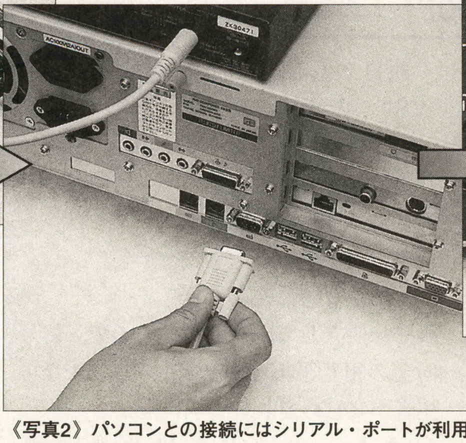
メニューから[コントロール パネル]を開きます。その中の[マルチメディア]のウィンドウを開き，MIDI出力がシリアル・ポートを利用したMIDI音源への出力になっているかどうか確認してください（**写真5**）。

この設定が正しくないと，SC-88ST Proへデータが転送されません。

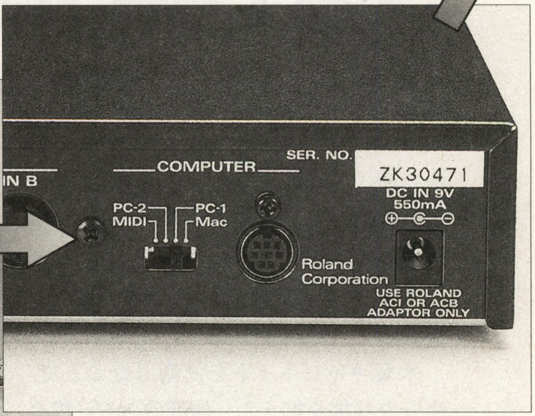
これで，取り付け作業は終了です。SC-88ST Proにスピーカやヘッドホンを接続したら，SC-88ST Proの電源を入れ，CD-ROMに収録されているサンプルMIDIデータを再生してみましょう。きちんと聴こえましたか？

MIDI音源があれば，ゲーム音楽を迫力ある演奏で楽しめるだけでなく，作曲や編集といったことにもチャレンジできます。MIDI音源を使って，パソコンをもっと活用しましょう。

《写真1》導入には，パッケージ製品『ミュージ郎88Pro DTM-88PSW』(価格69,800円）の，『SC-88ST Pro』を使用した

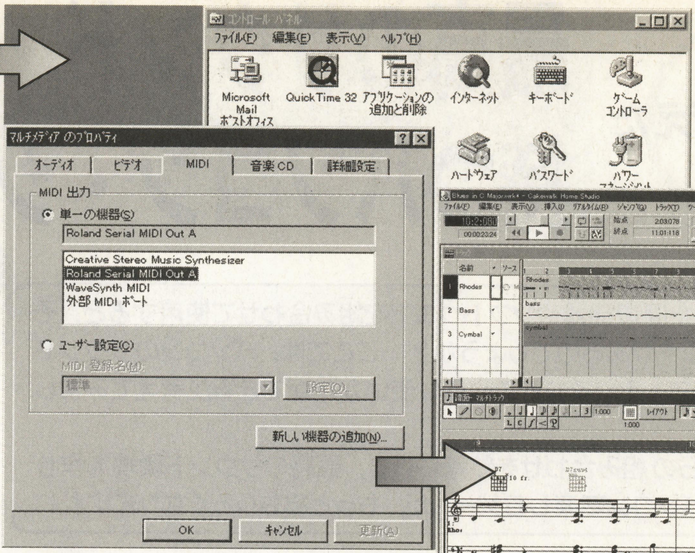


《写真2》パソコンとの接続にはシリアル・ポートが利用できる。付属のコードで接続しよう

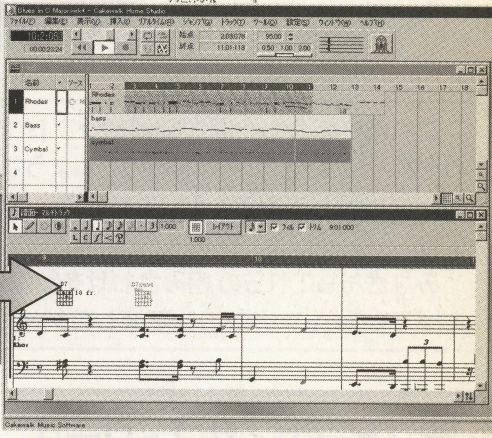


《写真3》接続する際は，音源側の設定も必要になる。パソコンの種類に合わせて変更しておこう

《写真4》付属のCD-ROMを使って，付属ソフトやデータ転送用のドライバをセットアップする



《写真5》パソコンを再起動させたら[コントロールパネル]-[マルチメディア]からMIDIの出力を確認



《写真6》導入したソフトを使って演奏してみよう。きちんとスピーカから音が聴こえたかな

WAVIOを導入してみよう

今度は，PCM音源とソフトウエア・シンセサイザを備えた，DOS／Vパソコン用サウンド・ボード『WAVIO Sound Engine』（以降WAVIOと略）を導入してみましょう。

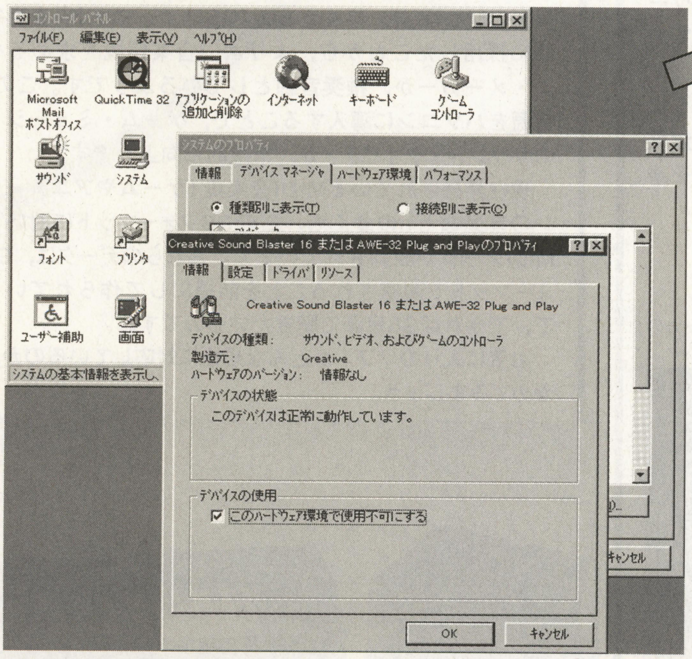
すでに取り付けられているサウンド・ボードを，[コントロール・パネル]-[システム]から削除します（**写真7**）。拡張バスが余っているなら，削除したサウンド・ボードはとくに取り外す必要はありません。

パソコンの電源を切って，ISAバスにWAVIOを取り付けます（**写真8**）。

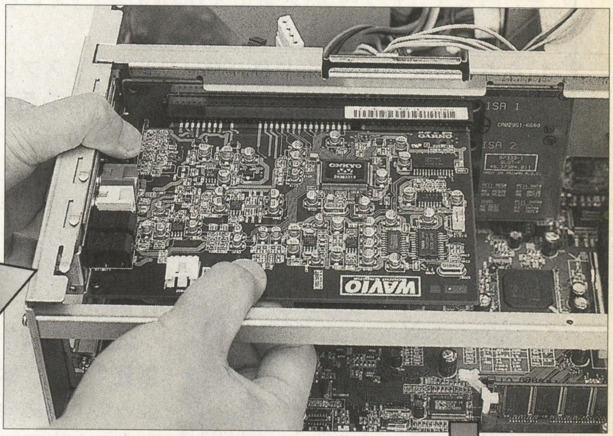
パソコンの電源を入れると，自動的にWAVIOが認識されます。パッケージに同梱されているCD-ROMから，ドライバや関連ツールを導入しましょう。

このあとパソコンを再起動すれば，WAVIOが使用できるようになります。

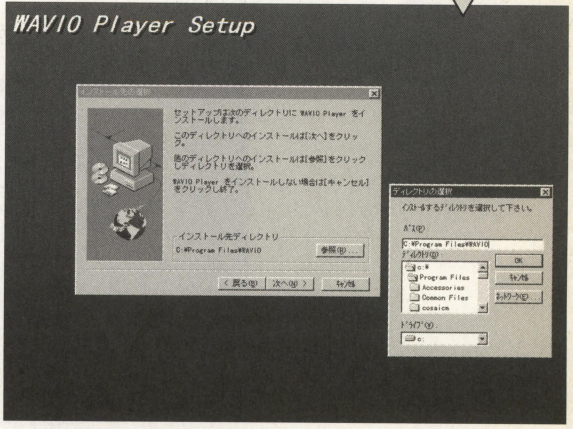
作業は難しくなく，非常にスムーズに進みました。これなら，増設が苦手な人でも大丈夫ですね。みなさんも人気の音源を使って，迫力あるゲーム・サウンドを楽しんでください。



《写真7》すでに導入されているサウンド・ボードを[コントロール パネル]-[システム]から削除する



《写真8》パソコンのカバーを開け，WAVIOをISAバスに取り付ける



《写真9》パソコンの電源を入れるとWAVIOが自動的に認識される。ドライバや関連ツールをセットアップしよう

編集部が考えた

最高のサウンド・クオリティを持つパソコン・システム

これまで紹介した周辺機器やソフトウエアを組み合わせて使用すると，それぞれどんなメリットがあるのでしょうか？　ここでは，パソコンのサウンド環境を構築してみて，それぞれどのような使いかたができるか考えてみましょう。

みなさんもこれらの組み合わせを参考にして，最高のサウンド環境を作りあげてください。パソコンで楽しむゲームが，もっとおもしろくなりますよ！

■スピーカ／サブ・ウーハ

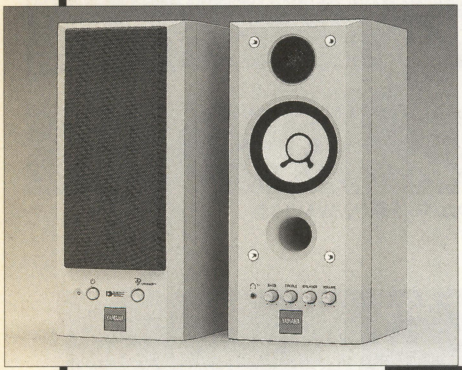
外部音源やサウンド・ボードには，通常スピーカは内蔵されていないので，別にスピーカを接続する必要があります。音源（楽器）にこだわるのなら，その出力先であるスピーカ・システムにもこだわりたいですね。

スピーカは，製品によって音域の特性のクセがあるので，自分が聴きなれたソース（お気に入りのCDなど）でいろいろと聴きくらべてみてください。

なお，スピーカの部品には，パソコンやディスプレイに悪影響をあたえる“磁石”が使われています。パソコン用に「防磁処理」あるいは「防磁設計」などと明記された，防磁シールド処理されている製品を選んだほうがいいでしょう。

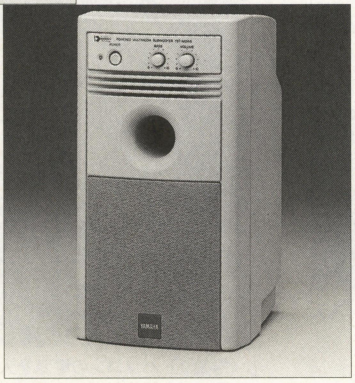
「ゲーム中の効果音に迫力がない」，「音楽がやせて聴こえる」と思ったら，サブ・ウーハで低音部分を補ってあげましょう。

低音を強調するように調整すれば，本当の爆発並みのド迫力効果音を楽しむこともできます！



▲パソコン用スピーカ

▼低音再生用スピーカのサブ・ウーハ



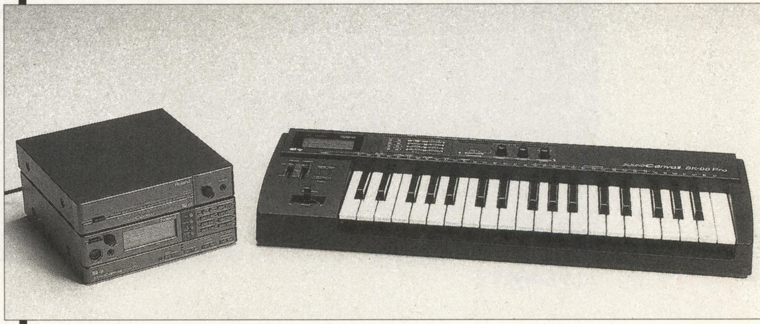
■外部MIDI音源

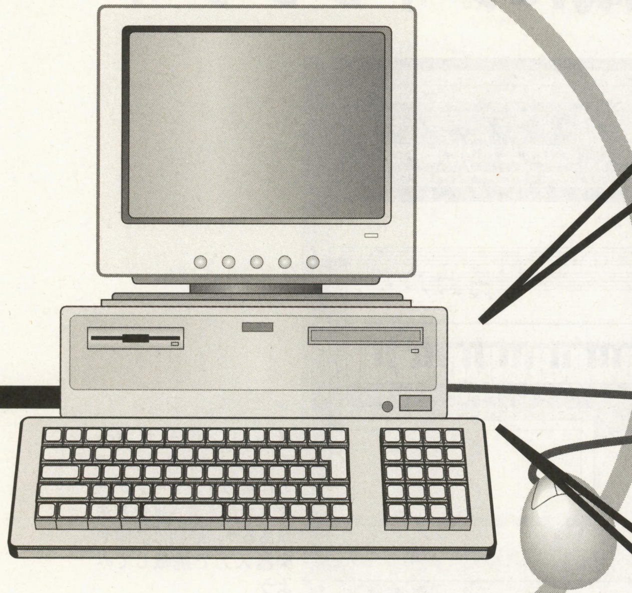
ローランド

外部MIDI音源の普及率ではトップシェアを誇る，ローランドのMIDI音源。早くから，“GSフォーマット”を自社製品に採用したことから，よりよい音楽環境を求めるゲーム・メーカーが，推奨音源としているようです。このGS音源をパソコンに導入することで，ゲーム・ミュージックのサウンド・クオリティが，飛躍的に向上します。

現在発売されているMIDI音楽集（ゲームやアニメーションの音楽など）の多くも，このGSフォーマットに対応したMIDIデータが収録されています。これらのデータは，GSフォーマットで演奏されることを前提にして作られているので，できればGS音源で聴きたいものですね。

お気に入りのソフトがどんな規格に対応しているのか，確かめてみましょう。





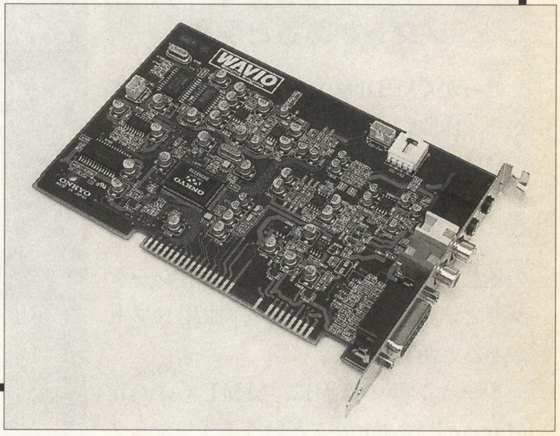
■サウンド・ボード

たいていのパソコンに標準搭載されているサウンド・ボードは，

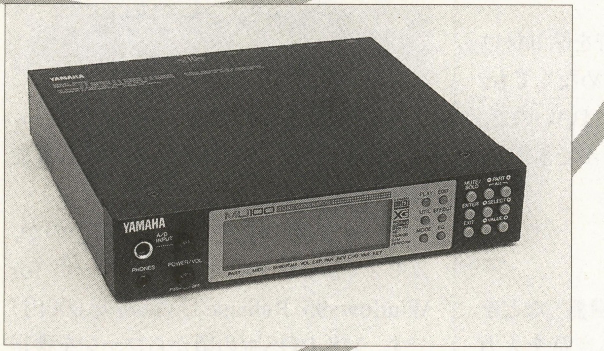
- PCM音源のみ
- PCM音源とFM音源

というように，いくつかの種類があります。

一般的には，世界標準であるSoundBlaster互換サウンド・ボードがあります。それ以外にも，安価なPCMサウンド・ボードながら，通常のソフトウエア・シンセサイザより高音質なMIDI音楽の出力が可能な製品もあるようです。



サウンド・ボードを購入するなら，MIDI音源を内蔵する製品や，MIDI出力端子を持つ製品を選択するといいでしょう。



ヤマハ

楽器の製作メーカーということもあり，「生っぽい」楽器音にこだわったのが，ヤマハ製のMIDI音源です。

先ほども紹介したとおり，ヤマハが提唱しているXGフォーマットは，GM規格にはない音色や，こまかな演奏情報を伝える機能を拡張しています。そのため，作曲家や演奏家の微妙なニュアンスを，よりリアルに再現することが可能になっています。

登場がGSフォーマットよりやや出遅れたため，シェアは高いとはいえません。しかし，最近はそのすばらしい音楽環境に目をつけたゲーム・メーカーが，対応を開始しています。これからは，GS，XGどちらにも対応したゲームも増えていくことでしょう。

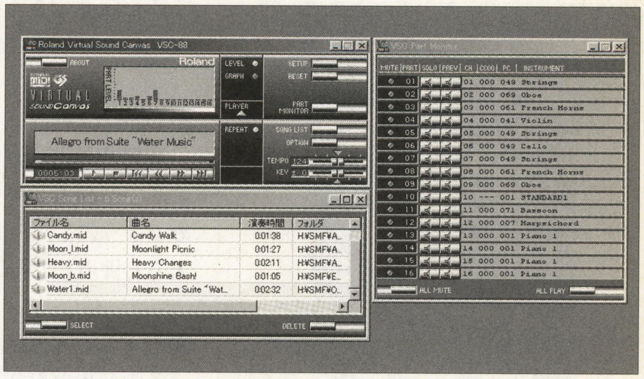
どちらのメーカーの音源を用意するか，実際に音を聴いて選んでください。

■ソフトウエア・シンセサイザ

サウンド・ボード上のPCM音源のみで，MIDI音源に近い音を聴くことができるのが，ソフトウエア・シンセサイザです。安価にMIDI音楽を楽しみたい人に向いています。

ソフトウエア・シンセサイザは，非常に複雑な処理をするため，高速なCPUを必要とします。演奏中は他のプログラムの動作が遅くなってしまうので，低速なCPUでは，ゲーム・サウンドを楽しむには向いていません。ですが，MIDIデータ集や，ホームページで配信されているMIDIデータを楽しむのであれば問題ないでしょう。

ソフトウエア・シンセサイザは，ローランドやヤマハなどのメーカーから発売されています。外部音源同様，音質などの好みに合わせて製品を選んでください。



キミにも作曲できる！

作曲ソフトでオリジナル・ミュージック作成にチャレンジ！

データ作成にはソフトがあると便利

せっかくMIDI音源を手に入れたのですから，作曲にも挑戦してみましょう。

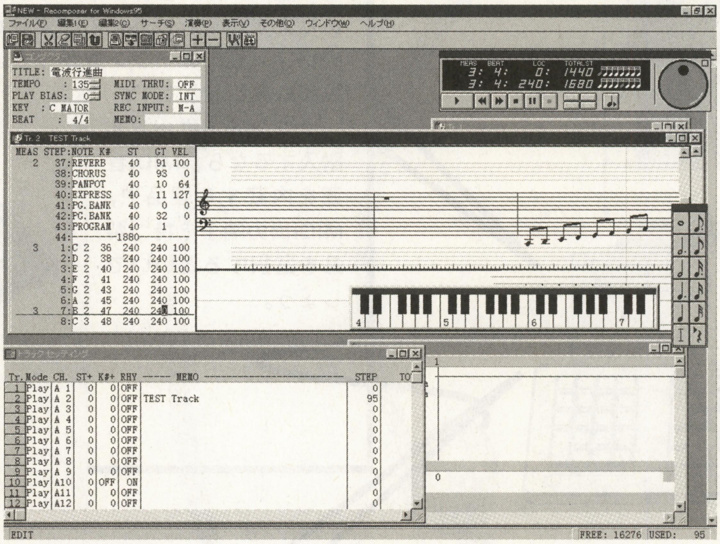
MIDI音源を利用した作曲には，パソコンと音源（ハードウエア，またはソフトウエア・シンセサイザ）が必要ですが，その他にシーケンス・ソフト（以下シーケンサと表記）と呼ばれる，作曲用ソフトがあると便利です。

シーケンサのほかに，MML（Music Macro Language（ミュージック マクロ ランゲージ））というミュージック作成言語によって，入力ができるソフトもあります。プログラミングに自信がある人は，そちらを利用してみるのもいいでしょう。本誌のプログラム・コーナーにも投稿作品が掲載されているので，参考にしてください。

しかし，プログラムや作曲の経験がない人は，やはり視覚的にもわかりやすいシーケンサがお勧めです。

シーケンサのデータ入力方式はいろいろな方法があるぞ

シーケンサは，データの入力方式によって大きくつぎの4種類に分けることができます。



◀レコンポーザ for Windows95 Release3の作業ウインドウ。データ入力はさまざまな方法があるが，最初は数値や楽譜入力で挑戦してみよう

■楽譜入力

楽譜入力は，五線譜に音符を貼り付けていくタイプです。楽譜が読めなくても，譜面をそのまま入力していけばいいので，手軽に音楽作りを楽しむことができます。初心者向けといえるでしょう。

■ステップ入力

MIDI専用のキーボード（鍵盤）などを演奏して，音を確認しながら音符を入力していきます。実際にキーボードを弾いて音を確認できるので，多くの人がこの方式で入力しています。

■数値入力

音階をはじめ，音の情報を数値化し，すべてパソコンのキーボードから打ち込めるようにした入力方式です。ステップ入力と併用して利用されています。

■リアルタイム入力

その名のとおり，楽器を弾いたそのままに入力されていく入力方式です。楽器（とくに鍵盤系）を演奏できる人にピッタリの入力方法といえるでしょう。途中で演奏をまちがえても，後で調整することができます。

お勧めシーケンサは『レコンポーザ』

現在発売されているシーケンサなら，ここで紹介したどの打ち込み方式も可能になっています。

シーケンサの中でも人気が高いのが，カモンミュージックの『レコンポーザ for Windows95 Release3』（価格48,000円）です。MS-DOS版の頃からファンを獲得し，Windows版が登場した現在でも多くの人に愛用されています。

コンピュータ・ミュージックを楽しみたい人は，楽譜を見て打ち込んで経験を積み，音源の特徴をつかみながら，音色やエフェクタの効果的な使いかたを勉強していきましょう。自分の打ち込んだ音が，コンピュータや音源から再生されると，なんだかワクワクします。

より深くコンピュータ・ミュージックを知りたいなら，専門誌を読むのもいいですね。そんな人は，姉妹誌である『コンピュータ・ミュージック・マガジン』（税込1,620円，毎月9日発売）をぜひ読んでみてください。

▲記事中でも紹介しているカモンミュージックの『レコンポーザ for Windows95 Release3』（価格48,000円）

インターネットでMIDIデータを手に入れよう！

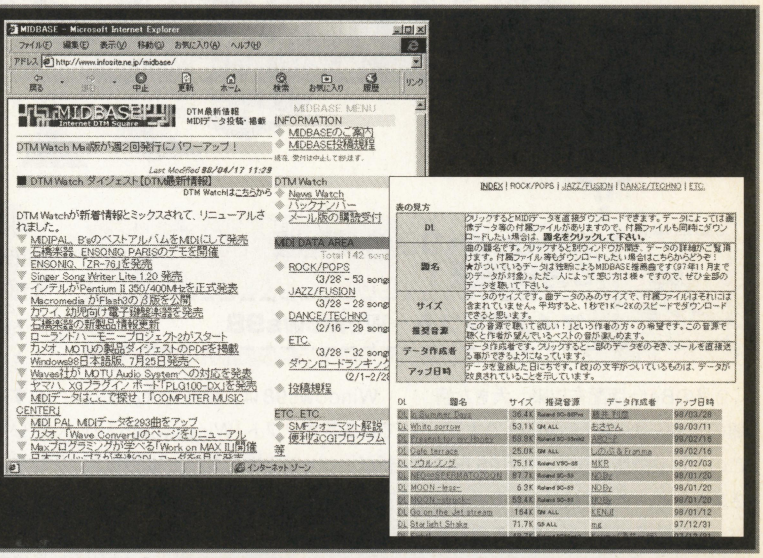
個人開設のコンピュータ・ミュージック関連ホームページ

コンピュータ・ミュージックの最新情報をチェック

愛知県名古屋市　丸山泰地さん（23歳）制作

MIDBASE

http://www.infosite.ne.jp/midbase/



とても個人が開設しているとは思えないほど，豊富な情報量がそろったホームページです。コンピュータ・ミュージック関連の最新情報のほか，投稿されたMIDIデータが公開されています。このページだけで，情報と音楽の両方が楽しめるわけです。

最新情報は，機器の新製品やソフトのバージョンアップなどの速報が掲載されています。

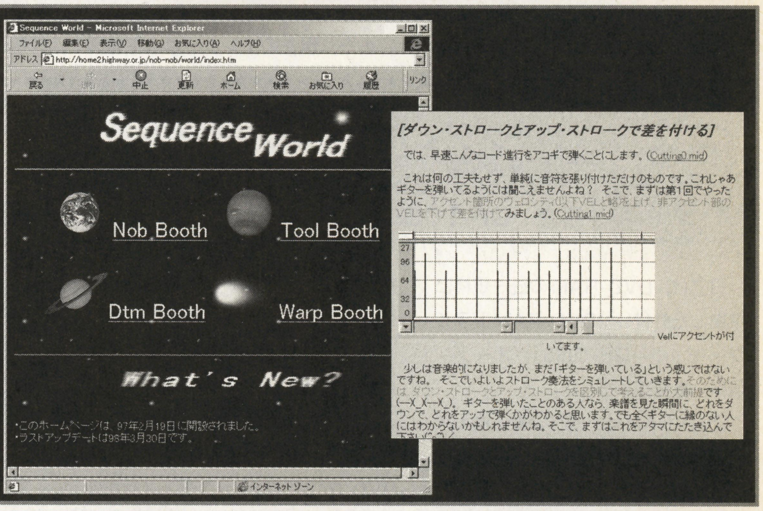
公開されているMIDIデータは，投稿されたオリジナル作品ばかり。ポップス，ジャズ，テクノなど，たくさんのジャンルが用意されています。人気のある曲をいろいろと聴いて，作曲の参考にしたり，好きな曲探しに利用しましょう。

詳しいコンピュータ・ミュージック講座を開設

福岡県春日市　nobさん（21歳）制作

Sequence World

http://home2.highway.or.jp/nob-nob/world/



コンピュータ・ミュージックに関する，初心者向けの講座を開設しているホームページです。機器に関する基本的な説明から，MIDIデータ作成のときのちょっとしたテクニックなどを紹介しています。

その他にも，コンピュータ・ミュージックに関してよくある質問などにも解答してくれています。作業で息詰まったときなどにのぞいてみると，解決策が見つかるかもしれません。

MIDI音源を使って作曲などを楽しみたいと思っている人は，まずこのホームページにアクセスしてみましょう。

より実践的な作曲方法を解説

静岡県御殿場市　木下和大さん（27歳）制作

きのした音楽工房

http://www2.wbs.or.jp/~kazu/

きのした音楽工房では，制作者自ら作曲した作品の他，複数の音を同時に鳴らす和音を使ったてっとり早い曲作りを紹介しています。

一定の法則によって並べられた和音をコードといいます。紹介しているのは，そのコードの順番を頼りに作曲する方法です。たくさんのコードをいろいろと並べ換えて繰り返し聴きながら，自分が作ろうと思っているジャンルの曲に，ピッタリくるコード進行を探すわけです。

この講座を読めば，たくさんのコードを知ることができますし，コード進行のテクニックも身につけられます。ぜひ参考にしましょう。

INFORMATION CATCH UP
インフォメーション キャッチ・アップ

今週の注目キャッチアップ

基本ソフト

Windows98の英語版 6月に発売！

マイクロソフト　Windows98

2月のBeta版配布以来，大きな情報のなかったWindows98ですが，このたび英語版の発売が6月25日にきまったと，マイクロソフトのホームページで発表がありました。このことから，日本語版の発売は7月ごろではないかと予想されています。

Windows98は，現在主流となっている基本ソフト『Windows95』の新バージョンとして開発が進められていたソフトです。基本的な画面構成や操作方法は継承し，さらなる操作性の向上を実現しています。

また，現在のインターネット普及に対応するため，ネットワーク機能の強化や，初心者でも安心してパソコンを扱えるよう，多くのユーザー・サポート機能が新しく追加されています。

さらに，HDDの使用状況をチェックする機能や，パソコンに接続されている周辺機器の接続状況をチェックする機能などが追加されています。

2月に行なわれた出版社向けの説明会では，日本語版の発売は夏を予定していると発表されていました。英語版が予定どおりに発売されれば，今年の夏にはWindows98日本語版が登場するものと思われます。

■ 問い合わせ先

マイクロソフト　インフォメーションセンター

☎ 03-5454-2300（東京）

☎ 06-245-6995（大阪）

■ ホームページ

http://www.microsoft.com/japan/

★★★

DVD-RAMドライブ

マルチメディア時代にピッタリの大容量記録メディア

日立　GF-1055

日立は，DVD-RAMの統一規格に準拠した外付け型DVD-RAMドライブ・キット『GF-1055』（オープン価格）を発売しました。

DVD-RAMは，既存の書き換えメディアにくらべ高い信頼性と高密度な記録容量（片面2.6GB）を実現した大容量記録メディア。映像データなどの大容量かつ連続的なデータから，非連続的な小さいデータまで，2.6GBの大容量メディアに効率よく高速に書き込むことができます。

DVD-RAMは，このような特徴を生かし，インターネットからダウンロードしたオンライン・ソフトや，デジタル・カメラの画像，CGデータの保存，バックアップなど，さまざまな用途に利用できます。

GF-1055は，ドライブ本体に加えて，DVD-RAMディスク，UDFファイル・システム・ドライバなどがセットになっているので，パソコンと接続してすぐに使用することが可能です。

ドライブ本体は，650nmレーザを搭載した独自開発の2レンズ，2レーザ光ヘッドや，高速対応のDSPを含むLSIチップセットなどにより，DVD-ROM／DVD-Rディスクをはじめ，CD-ROM／CD-R／CD-RWディスクなどの各CDのデータ読み出しも可能になっています。

DVD-RAMディスク挿入時には1.38MB／s，DVD-ROM／Rディスク使用時はその2倍の2.76MB／sのデータ転送レートを実現。データ転送も高速です。さらに接続方式としてSCSI-2インターフェースを採用しており，最大データ転送レート10MB／sを実現しています。

CDのセットはトレー方式（カートリッジ対応）を採用しているので，縦・横どちらでも設置できる親切設計です。　（実売価格：9万円前後）

■問い合わせ先

日立製作所

☎ 03-3506-1639

■ホームページ

http://www.hitachi.co.jp/index-j.html

DVD-RAMドライブ『GF-1055』の主な仕様

記録／再生	DVD-RAM
再生	DVD-ROM／DVD-R CD-ROM／CD-DA／CD-R／CD-RW
データ転送時間	DVD-RAM：1.38MB／s DVD-ROM／DVD-R：2.76MB／s CD-ROM／CD-R／CD-RW：1.20MB／s
平均アクセス時間	DVD-RAM：210ms DVD-ROM／DVD-R：210ms CD-ROM／CD-R／CD-RW：150ms
バッファ・メモリ	1MB
インターフェース	SCSI-2
外形寸法／質量	180×343×50mm／約3.0kg
付属品	DVD-RAMディク×1，書き込み用ソフト

ノート・パソコン

最速PentiumⅡ-266MHz搭載 120MB対応のSuper Diskを内蔵

三菱電機　apricotNOTE AL モデル6266-40TX

三菱は，ノート・パソコン『apricot NOTE ALシリーズ』に，新たにモバイル用PentiumⅡ-266MHzを搭載した最上位モデル『6266-40TX』（価格668,000円）を追加。6月より販売を開始します。

CPUには，ノート・パソコン最速のPentiumⅡ-266MHz，メインメモリには高速SDRAMを48MB，さらに4.0GBのHDDを搭載するなど，デスクトップ・パソコンに匹敵する容量，高速処理を実現しています。

14.2インチの大画面TFT液晶を搭載。有効表示面積では15インチ・ディスプレイを超える大画面で，見やすさがさらにアップしました。また，PCIバス接続の高速ビデオチップCT65555と4MBのVRAMを搭載し，1,024×768ドット（26万色）の高精細表示を実現しています。

前面のスマートベイに，SuperDiskドライブを標準で内蔵。これにより，従来のフロッピーディスク（2HD／2DD）との互換性を保ちながら，フロッピーディスク約80枚分，120MBの大容量を1枚のディスクに記録できるSuperDiskの読み出し，書き込みも可能になっています。大容量データのバックアップや持ち運びが更に手軽になりました。

最大24倍速CD-ROMドライブ（オプション）は，SuperDiskドライブと換装することで使用可能。CardBusに対応したPCカードスロット（TYPEⅡ×2，またはTYPEⅢ×1として使用）を標準装備しています。さらに最新のシリアル・インターフェースUSBを2スロット装備。

また，ワイヤレスでデータ交換が可能なIrDA準拠の赤外線通信インターフェースも装備しています。

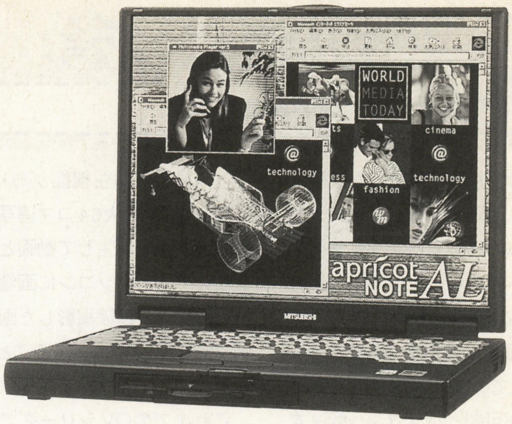
■問い合わせ先

三菱電機　PC統括事業部　アプリコット事業センター

☎ 03-3218-3285

■ホームページ

http://www.melco.co.jp/service/



apricotNOTE AL モデル6266-40TXの主な仕様	
CPU	PentiumⅡ-266MHz
キャッシュ（2次）	32KB（512KB）
メモリ／最大	48MB（SDRAM）／144MB
ビデオ（メモリ）	CT65555（4MB）
HDD	4.0GB
SuperDiskドライブ	3.5インチ×1（120MB，従来の3モード対応）
CD-ROM	オプション
ディスプレイ	14.2インチTFTカラー液晶
サウンド	Sound Blaster Pro互換，ステレオ・スピーカ／モノラルマイク内蔵
PCカード・スロット	TYPEⅡ x 2（TYPEⅢ x 1として使用可能，CardBus，ZVポート対応）
寸法／質量	315(幅)x246(奥行)x41(高さ)mm／2.9kg

★★★

ノート・パソコン

DVD-ROM搭載の ハイエンド・ノートパソコン

日本ゲートウェイ2000　GATEWAY Solo 9100

日本ゲートウェイ2000から，モバイル用のPentiumⅡプロセッサを搭載したマルチメディア・ノート・パソコン『GATEWAY Solo 9100』（価格408,800円から）が登場しました。

用意されているモデルは，PentiumⅡ-233MHzを搭載した『GATEWAY Solo 9100／233ⅡSE』（価格408,800円）と，PentiumⅡ-266MHzを搭載した『GATEWAY Solo 9100／266ⅡSL』（価格485,800円），PentiumⅡ-266MHzとDVD-ROMドライブを搭載した最上位機種の『GATEWAY Solo 9100／266ⅡXL』（価格589,800円）の3機種。いずれも，17インチモニタに迫る大型14.1インチTFT液晶を装備。大容量HDDやメモリ，最新のマルチメディア機能を備えた，高機能ノートブック・パソコンとなっています。

『GATEWAY Solo 9100／266ⅡXL』は，64MB（最大192MB）のメモリと，8GBのHDD，2倍速DVDドライブ（CD-ROM使用時最大16倍速），さらにMPEGⅡハードウエア・デコーダを内蔵。14.1インチTFT液晶ディスプレイでは，最大1,024 x 768ドット，262,144色の表示が可能です。

33.6Kbps対応のFAXモデムや，パソコンでの作業に欠かせない通信，ワープロ，表計算ソフトも導入されており，マルチメディアだけでなく，ビジネス面でも活用できるノート・パソコンとなっています。

また，HDDやメモリ容量，オプションの追加などは，購入時にユーザーが自由に設定できるようになっています。納得いくまでパソコンをパワーアップさせて，思う存分活用しましょう。

■問い合わせ先

日本ゲートウェイ2000

0120-54-2001

■ホームページ

http://www.gw2k.co.jp/

GATEWAY　Solo　9100シリーズの主なモデルとその仕様	
モデル	Solo 9100／266ⅡXL
CPU	PentiumⅡ-266MHz
キャッシュ（2次）	32KB（512KB）
メモリ（最大）	64MB(SDRAM)／192MB
ビデオ（メモリ）	Trident　Cyber　9397（4MB）
HDD	8GB
光ディスク・ドライブ	DVD：2倍速（CD-ROM時最大16倍速）
フロッピーディスク装置	3.5インチ×1（720K／1.2MB）
ディスプレイ	14.2インチTFTカラー液晶
サウンド	YAMAHA OPL-3SA(SoundBlaster互換)
PCカード・スロット	TYPEⅡ x 2（TYPEⅢ x 1として使用可能，CardBus，ZVポート対応）
寸法／質量	313 x 248 x 56mm／3.85kg
備考	購入時にHDD，メモリ容量など増設可能

デジタルスチルカメラ

簡易動画を撮影・再生できる高画質液晶デジタル・カメラ

カシオ　QV-5000SX

カシオは，操作性に優れた小型ボディに131万画素CCD，4倍デジタル・ズームを搭載した高画質デジタル・スチル・カメラ『QV-5000SX』（価格85,000円）を発売しました。

131万画素の高解像度CCDにより，これまでのQVシリーズより高精細な撮影が可能。パソコンへ転送する際の画像サイズは，1,280×960ドットとなっており，被写体の細部まではっきりと見ることができます。

QV-5000SXの特徴的な機能として，簡易動画再生機能があります。0.1秒間隔で最大64コマ連写し，その画像を連続再生して動画として見せるのです。パソコンに画像を転送する際には，連続撮影した画像を動画ファイルとして生成することも可能です。

これまでのQVシリーズで好評だった，コンパクトなボディに明るく見やすい12万画素の液晶モニタを装備。被写体までの距離に応じて自動的にピントを調整するオート・フォーカス，離れた被写体に迫って撮影できる4倍デジタル・ズームなど，操作性も良好です。さらに処理機能を見直すことで，画像を1秒以下で表示でき，見たい画像を素早く探し出せるなど，使い勝手も向上しました。

8MBの内蔵フラッシュメモリで，超高精細で16枚，高精細で30枚，標準で57枚，エコノミーで88枚の撮影が可能です。

■問い合わせ先
カシオ計算機　お客様相談室
☎ 03-5334-4828

■ホームページ
http://www.casio.co.jp/

★★

CD-R／RWドライブ

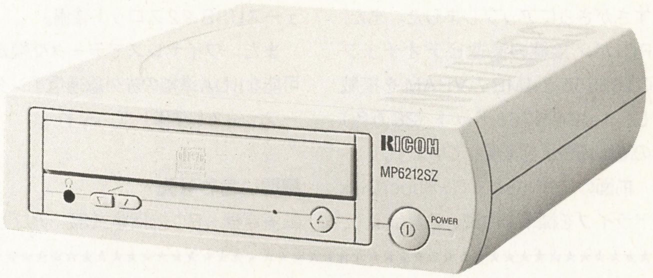
小型化を実現したCD-R／RWドライブ

リコー　MP6200Zシリーズ

『リコー　MP6200Zシリーズ』（外付け型：価格79,800円，内蔵型：68,800円）は，操作性の向上や小型化を実現したCD-R／RWドライブの新モデル。

Windows95／NT対応のCD-R／RW書き込み用ソフトには，フロッピー感覚でデータの書き換えができる『DirectCD』と，プロ仕様の書き込みソフトとして新たに『EASY-CD CREATOR』を添付。『EASY-CD CREATOR』は，幅広いCDフォーマットをサポートし，オリジナルのCD-ROMや音楽CDが手軽に作成することが可能です。また，CD-RWディスク上のデータを全面消去して，再度書き込むことも可能にしています。

『DirectCD』では，フロッピーやハードディスクと同じように，Windowsのマイコンピュータやエクスプローラ上で，ファイル単位でのデータの書き込み，書き換え，消去（書き換え，消去はCD-RWメディア使用時のみ）が可能。CD-R／RWをより手軽に扱えるようになりました。



また，外付け型モデルではこれまでのシリーズより本体を小型化し，設置スペースの縮小も実現しています。

ドライブ機構部やオプティカル・ユニットの密封度を高めた独自のシェル構造を採用することにより，比較的塵埃が多い環境でも，正確かつ安定した記録・再生を可能にしています。

■問い合わせ先
リコー
DMS事業部　MMPセンター
☎ 045-477-1658

■ホームページ
http://www.ricoh.co.jp/

★★

3Dビデオボード

最速のグラフィック・アクセラレータ

アイ・オー・データ機器　GA-7408／AGP2

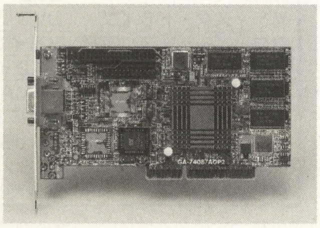
アイ・オー・データ機器から，現時点で最速と言われる3Dビデオチップ“Intel740”を搭載した3Dビデオボード『GA-7408／AGP2』（価格29,800円）が発売されました。

ビデオボード専用の接続端子であるAGP（Accelerated Graphics Port）に接続。VRAMとしてSDRAMを8MBも搭載しており，複雑な3D描写も非常に軽快に処理してくれます。

2D画面など通常のウインドウ表示にも対応。最高で1,600×1,200ドットの表示が可能です。

■問い合わせ先
アイ・オー・データ機器
新製品案内窓口
☎ 076-260-1024（金沢）
☎ 03-5256-1024（東京）

■ホームページ
http://www.iodata.co.jp/



FAXモデム

イルミネーション・ディスプレイ搭載の高速FAXモデム

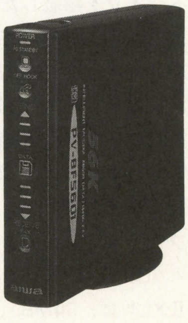
アイワ　PV-BF5601

アイワは，動作状態がよくわかるイルミネーション・ディスプレイを採用した56Kbps（x2）対応のボックス型FAXモデム『PV-BF5601』（価格22,800円）を発売しました。

LEDインジゲータ・ランプを発光させるイルミネーション・ディスプレイの採用により，電源，パソコンのスタンバイ，オンフック，受信，送信などFAXモデムの動作状態を，一目で確認できるようになりました。洗練されたデザインで，縦置き横置きどちらにも対応した一体型スタンドを本体に装備しています。

■問い合わせ先
アイワ
お客様ご相談センター
☎ 03-3371-7981

■ホームページ
http://www.aiwa.co.jp/



外付け HDD

電源不要のPCカードで外付けHDDを接続

ノバック　HardDisk Station

ノバックの『HardDisk Station』（価格48,000円より）は，PCカードを使って接続する，ノート・パソコン用の外付けHDD。2GB，4GB，6GBと，HDD容量別にモデルが用意されており，価格はそれぞれ48,000円，58,000円，68,000円です。

接続方式はIDE方式を採用しており，なんと連結が可能。同シリーズの外付け製品なら，HDDを接続して，さらにもう一つHDDを連結させることが可能になっています。

HDDの他にも，CD-Rドライブや DVD-ROMドライブの販売を予定されており，ノート・パソコンにドライブ増設を考えている人にお勧めの製品といえるでしょう。

■問い合わせ先
ノバック　☎ 3817-8711

■ホームページ
http://www.novac.com/

HP閲覧ツール

イメージ表示でホームページの内容がすぐわかる

パナソニックワンダーテインメント　HomepageMarker ver.1.0

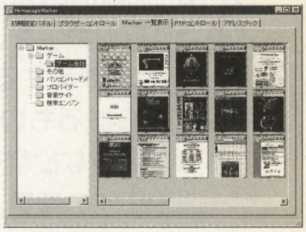
『HomepageMarker ver.1.0』（価格4,500円）は，普段WWWブラウザなどに設定するブックマークを，よりわかりやすく整理できるHP閲覧用のデータベースツール。

HomepageMarker ver.1.0では，よく見るホームページを登録する場合，URLとそのページ画面とセットで登録します。そして，アクセスしたいホームページを，画面写真一覧の中から選ぶようになっています。ホームページの画面を見れば，そのページがどんな内容だったかすぐに思い出せ，ページ・アクセスまでの時間を短縮できるわけです。

たくさんのホームページを登録している人にピッタリのツールといえるでしょう。

■問い合わせ先
パナソニックワンダーテインメント
☎ 03-3746-1401

■ホームページ
http://www.homepage-maker.com/



★★

ホームページ作成ソフト

快適な操作性と豊かな表現力を実現

デービーソフト　HOTALL Ver.5.0 for Windows95

HTMLの知識がなくても簡単にホームページが作成できるツール『HOTALL Ver.5.0 for Windows95』（価格17,800円）が，デービーソフトから発売されました。

ワープロ感覚の親しみやすい操作性と高性能ツールにより，直感的にホームページの作成ができます。

操作の基本は，マウス操作でもよく使うドラッグ＆ドロップ。また，豊富に揃ったツールバーにより，書式やハイパーリンク，表などさまざまな設定，レイアウト調整がワンタッチで行なえるようになっています。

■問い合わせ先
デービーソフト
テクニカル・インフォメーション・センター（TIC）
☎ 011-807-6700

■ホームページ
http://www.db-soft.co.jp/

マルチメディア・ソフト

本格ストリーミング・ビデオをホームページから配信

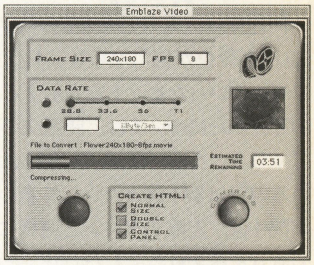
キヤノン販売　Emblaze Video 1.0J for Win／Mac

『Emblaze Video 1.0J for Win/Mac』（価格43,800円）は，ホームページから本格的なビデオ配信ができるツール。動画ファイル（AVIおよびQuicktime）を『Emblaze Video』にドラッグし，ボタン一つで変換。そしてWebサイトにドロップするだけです。プログラミングの必要はありません。誰でも簡単にビデオ配信をはじめることができます。

アクセスする人は，プラグイン・ソフトなどをダウンロードする必要なく，配信される動画ファイルが楽しめます。

■問い合わせ先
キヤノン販売
ソフトウェア企画第2課
☎043-211-9160

■ホームページ
http://www.canon-sales.co.jp/



★★

音楽ソフト

あなたの描いた波がすぐメロディーに

TDK　メロディー・サーフ2

TDKは，マウスで簡単に曲作りが楽しめる『メロディー・サーフ2』（価格9,800円）を発売しました。

マウスで描いた波がすぐにメロディに変わり，音楽の専門知識を必要としません。描いた波はすぐ楽譜に変換され，印刷もできます。楽譜は作成後に編集も可能です。

選択できる楽器（音色）は32種類あり，この中から最大8種類の楽器を選んで合奏ができます。リズム・パターンは，ロック，ラテン，ボサノバなど15種類用意されている他，変更も可能です。最大64小節までの曲作りが楽しめます。

■問い合わせ先
TDK
CAI営業部
☎ 03-5201-7156（東京）
☎ 06-245-7325（大阪）

■ホームページ
http://www.tdk.co.jp/

ギャラリー

「新・写真表現メディア」によるギャラリー

エプソン　EPSON IMAGING GALLERY“epSITE”（エプサイト）

エプソンは，新写真文化の創造を提案する拠点として，国内外の著名写真家の作品を展示する専門ギャラリー『EPSON IMAGING GALLERY “epSITE”（エプサイト）』を，西新宿の新宿三井ビル1Fに開設しました。

epSITEでは，展示作品をエプソンのフルカラー・プリンタで出力し迫力ある出力表現を提案します。

当初のライブラリ展示は，荒木経惟（あらき　のぶよし），伊奈英次（いな　えいじ）をはじめ国内15作家による，総計約300点にのぼる作品群を常設及びポートフォリオ展として予定しています。

■所在地：東京都新宿区西新宿2-1-1新宿三井ビル1F
■開演時間：10:30～19:30
■閉館日：毎週月曜日

■問い合わせ先
epSITE（エプサイト）
☎ 03-3345-9881

■ホームページ
http://www.i-love-epson.co.jp/epsite/

Dr. Dの特別講座

ヒットとブローで 数字を当てよう

平成10年度「大学入試センター試験」ズバリ解説！

BM大学入試対策委員会

今月から来月にかけて紹介する問題は，設定された4桁の数字を，ヒントをもとに当てるというゲームに関する問題じゃ。このゲーム自体は昔からあるもので，プログラム・コーナーでも似たような投稿をときどき見かけるぞ。

ゲーム『虹色の青春』で虹野さんの着せ替えミニゲーム（ブティックの店員が考えた服の色の組み合わせを当てるもの）があったが，あれも内容的には同じといえるじゃろう。

今回の内容はゲームにも応用できるので，ゲーム・アイデアがなくて困ってる人も読んでみるといいじゃろう。

ヒントをもとに数値を予測する

問題では，入力した4桁の数字と設定された4桁の数字を比較し，「位置と数値が同じならヒット」，「位置が異なるが数値が同じならブロー」といったヒントを表示するようになっている。ヒットとブローの考えかたについては，問題文の表1と別枠の第1図を見ればわかるじゃろう。なお，問題文の図1は誌面の都合上省略した。書かれている内容は第1図とたいして変わらない。

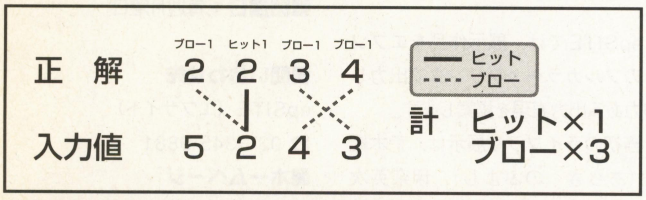
問1は，実際のゲームと同様に値を推測する問題じゃ。考えかたの流れを第2図に示したので，そちらも参考にしてほしい。

1回目で「9999」と入力したところ，ヒットが一つ出た。このことから，4桁のどれかに9が含まれていることがわかる。2回目の入力でもヒットが一つ出ているから，正解には8と9が一つずつ含まれていることになる。よって，［ア］と［イ］には8と9が入る。

ヒットとブローの関係を把握しよう

3回目の入力で「4444」と入れたら，ヒットが二つになった。これは，正解の数値に4が二つ含まれているということじゃから，先の8，9と合わせて，正解は「9，8，4，4」という数字の組み合わせであることがわかったわけじゃ。ここで［ウ］の正解は4となる。

4回目は「1234」と入力している。すでに正解に含まれる数値は9，8，4の3種類しかないことがわかっているので，ヒットしているのは4しかない。よって［エ］は4となるわけじゃな。またこのヒッ



《第1図》正解値を2234，入力した数値を5243とした場合のヒットとブローの数を考える。入力したうちの「2」という数字が，ヒット，ブローどちらの条件にもあてはまっていることに注目しよう

情報関係基礎

第2問（必答問題）（配点40点）

次の文章を読み，下の問い（問１～４）に答えよ。(配点 40)

コンピュータが定めた４桁の自然数を正解として，これを解答者が当てるゲームのプログラムを作りたい。このゲームでは，解答者の入力値に対して，「ヒット」と「ブロー」と呼ぶ二つの数をコンピュータが答える。ゲームのルールは以下のとおりである。

［ルール］

1. 正解と入力値の各桁の数字を比べ，桁位置・数字とも一致しているものをヒットと呼び，その個数を解答者に提示する。
2. 正解と入力値の各桁の数字を比べ，桁位置は異なるが数字は一致しているものをブローと呼び，その個数を解答者に提示する。
3. 解答者が正解を入力するまでゲームは続く。

例として，正解が 2234 のとき，いくつかの入力値に対してコンピュータの提示する情報を表１に示す。また，正解が 2234 で，入力値が 3242 のとき，コンピュータは図１のようにしてヒットとブローの個数を数える。

表 1

入力値	ヒット	ブロー
5243	1	3
3356	0	2
2220	2	4
4444	1	3
3242	1	5

平成10年度大学入試センター試験本試験より

	正解	残りに使われている数
1回目	????	9???
2回目	????	98??
3回目	????	9844
4回目	???4	984
5回目	???4	984
6回目	?894	4
	4894	

8以外の9か4

正解

《第2図》問1で，正解の数値が判明するまでの経緯。メモ書きをしていくとわかりやすいぞ

情報関係基礎 第2問（必答問題） 問1（配点10点）

問1　次の文章の空欄 [ア] ～ [コ] に当てはまる数字をマークせよ。ただし，[ア]・[イ] および [オ]・[カ] のそれぞれについては，解答の順序を問わない。

このゲームプログラムに対して，6回の入力を行い，結果を得た。その様子をまとめたものが表2である。

表　2

回	入力値	ヒット	ブロー
1	9999	1	3
2	8888	1	3
3	4444	2	6
4	1234	1	1
5	8765	0	1
6	8898	2	2

表2の情報から，コンピュータが定めた正解を，次のようにして考える。

- 2回目までの結果で，正解には数字 [ア] と [イ] が一つずつ含まれることがわかる。
- 3回目で，残りの二つの数字はともに [ウ] であることがわかる。
- 4回目で，ヒットしている数字は [エ] である。
- 5回目で，千の位は [オ] か [カ] であることがわかる。
- この場合の正解は，[キクケコ] である。

平成10年度大学入試センター試験本試験より

情報関係基礎 第2問（必答問題） 問2（配点2点）

問2　このゲームプログラムの処理手順を図2に示す。記号←は，←の左側の変数に，←の右側の計算結果を代入することを意味する。それぞれの変数の意味は，表3のとおりである。図2の空欄 [サ] に当てはまるものを，下の解答群のうちから一つ選べ。

表　3

変数	意　味
x	正　解
s	入力値
h	ヒットの個数
b	ブローの個数

(1)　正解の4桁の自然数xを定める
(2)　h ← 0
(3)　[サ] である間繰り返す
(4)　　解答者が入力した値を変数sに代入する
(5)　　変数x，sのそれぞれの値の各桁の数字を比べ，ヒットの個数を変数hに，ブローの個数を変数bにそれぞれ代入する
(6)　　変数h，bの値を表示する
(7)　(3)の繰り返しはここまで
(8)　正解xを表示する

図2　ゲームプログラムの処理手順

[サ] の解答群

⓪ h = 0	① b = 0	② h = 4	③ b = 4
④ h < 4	⑤ b < 4	⑥ h > 4	⑦ b > 4
⑧ h = b	⑨ b < h	ⓐ h < b	

平成10年度大学入試センター試験本試験より

トによって，一の位に4が入ることも判明した。

5回目の入力では，正解の数字の一つである8が入っていながらヒットがない。千の位に8を入れてヒットしないということは，千の位には9か4のどちらかが入ることになる。よって[オ]，[カ]は9，4となる。

最後の6回目では，「8898」と入力してヒットが2となっている。4回目の入力で一の位が4，そして5回目で千の位が8以外とわかっているので，この二つのヒットは百の位，十の位に関するヒントになる。ここで，百の位以降が「?894」だと判明するわけじゃ。残るは千の位じゃが，3回目の入力で4という数字が二つ使われているのがわかっているから，千の位に入るのは4となり，[キ]，[ク]，[ケ]，[コ]はそれぞれ4，8，9，4が解答だとわかる。

問1 解答

[ア]，[イ]：8，9　[ウ]：4　[エ]：4　[オ]，[カ]：9，4
[キ]：4　[ク]：8　[ケ]：9　[コ]：4

プログラムの大まかな流れを考える

つぎに問2じゃが，この問題はゲーム・プログラムのおおまかな動作を考える問題じゃ。書きかたはちがうが，フローチャートみたいなものじゃな。

問題文の図2では，プログラムの動作は詳細まで書かず，おおまかな流れが記してある。このように，最初は大局的に考えつつ，だんだんと詳細を決定していく考えかたを「トップダウン」という（反対に詳細から決定していくことを「ボトムアップ」という）。実際のプログラム設計で，多く用いられている考えかたじゃ。

このゲーム・プログラム，「正解を入力されるまで」ゲームは続くわけじゃから，空白となっている[サ]のループ条件もおのずと決まってくる。問題文の表3の変数表を見ると，正解がx，入力値がsということなので，[サ]に「s≠x」と入れれば，正解が入力されるまでループが繰り返されることになる。じゃが，解答群には「s≠x」がない。そこで，「s≠x」と同じ意味を持つ，ほかの条件を考えなければならないわけじゃ。

正解と同じ値を入力した場合，数値及び数値の位置がすべて正しいわけじゃから，ヒットの個数は4となる。ならば，正解以外の数値を入力した場合，ヒットの数は常に4未満になるはずじゃ。つまり「ヒットの個数<4」は「s≠x」と同じ意味となるわけじゃ。ヒットの個数にはhを使用しているので，[サ]の解答は「h<4」である④が正解となる。

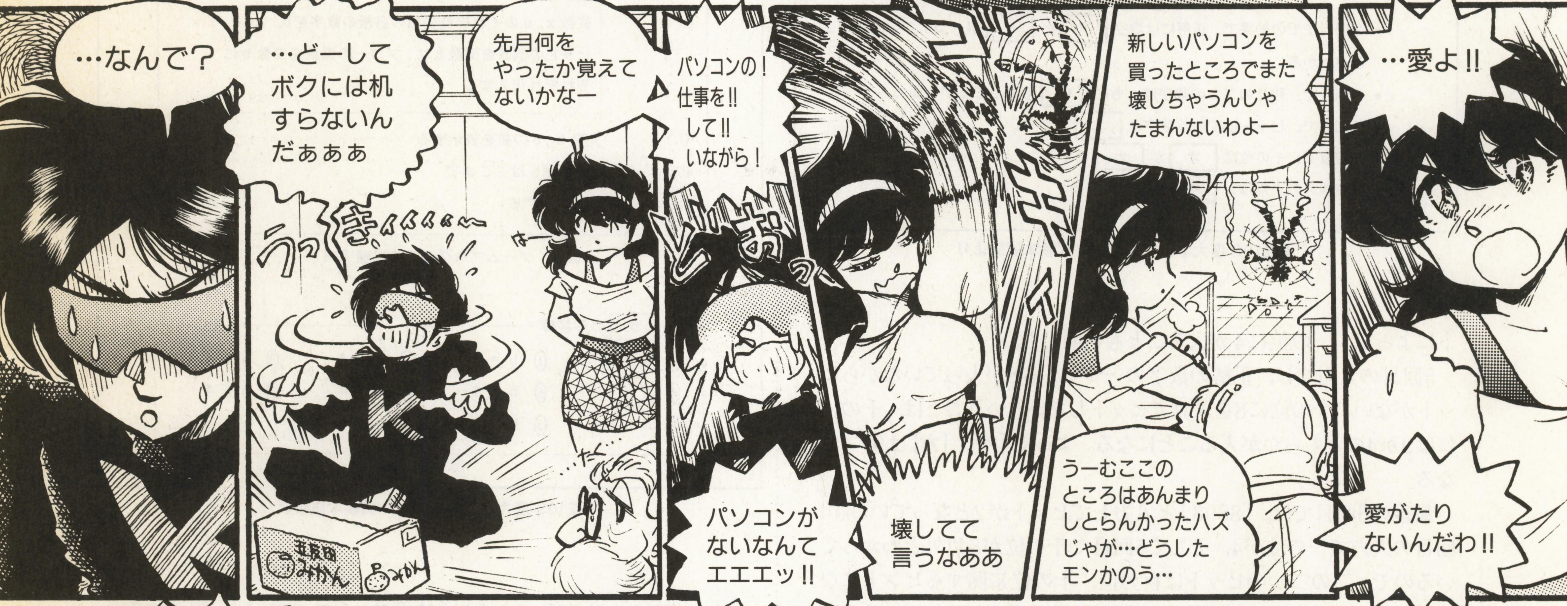
問2 解答

[サ]：④

スーパーパソコンレクチャーX

STAGE＃37
「まずはCPUから始めよう」

BY くり ひろし



★予算はさておき，パソコンを自作するうえで，スペックを中心に考えると，やっぱり一番はCPUです！一般にCPUはパソコンの頭脳，と表現されますが，本質はエンジン，動力のようなものです。

★CPUの性能の良し悪しは，一般に動作周波数が目安になります。200MHz（メガヘルツ）ならば，1Hzが1秒に1回の動作周波数なので，1秒に2億回の動作が可能なことを示しているのです。同じプロセッサであれば動作周波数の差がそのまま性能差になるのです。ところが同一周波数でも違うメーカーならばもちろん，同じメーカーでもモデルによって処理命令の単位や体系の違いから，性能が違ってきます。たとえば，同じ200MHzのPentiumでもMMXテクノロジになると基本性能だけで約1.3倍，描画性能のような特定の機能になると数倍の性能にもなるのです。

★CPUの性能価格の比較表は，1998年4月時点での以下の情報をもとに，筆者が独自に算出したデータです。

・intel社製プロセッサ速度比率：iCOMP（R）index2.0でのintel社発表データ

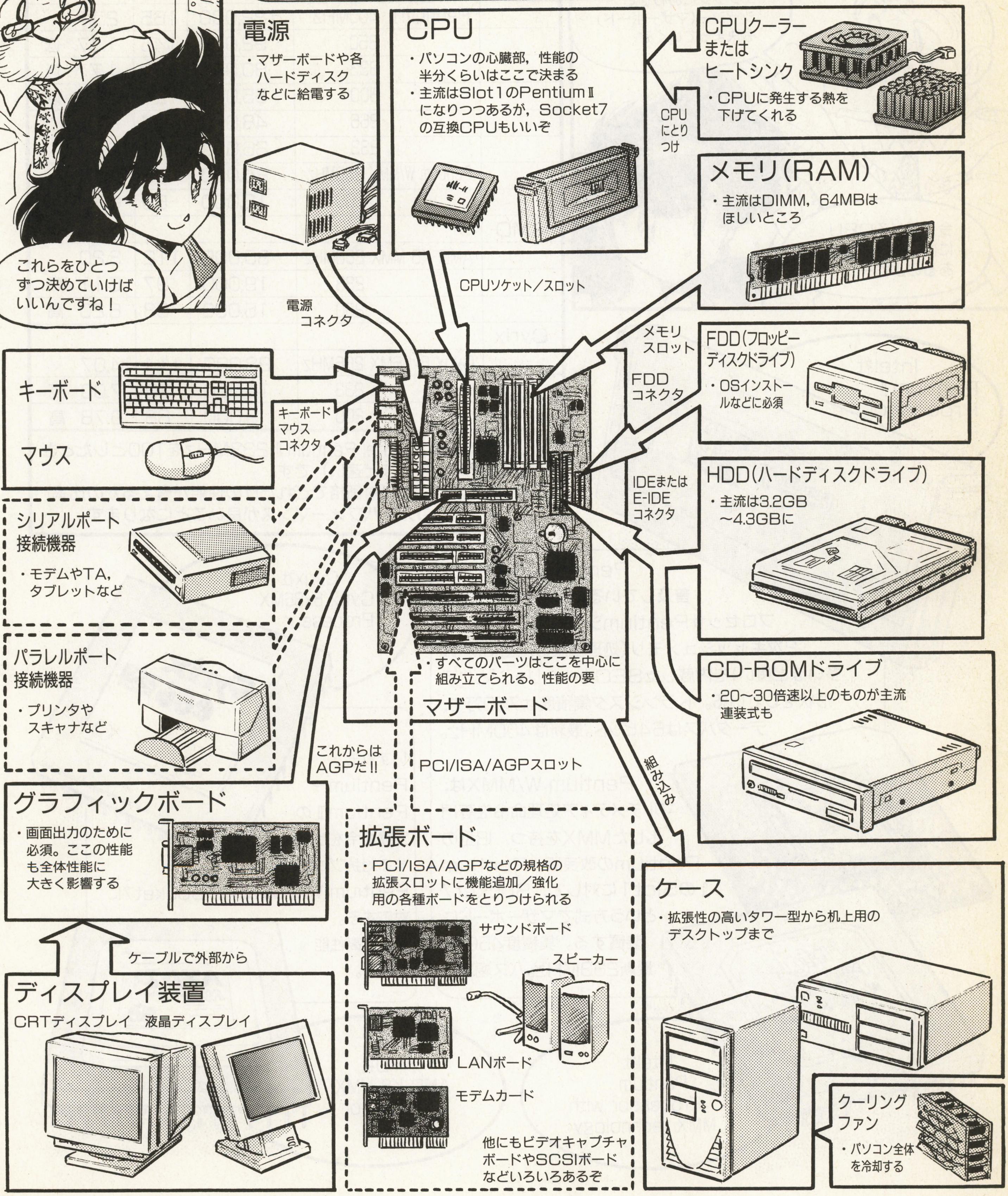
・AMD/Cyrix社製プロセッサ速度比率：Winstone ®97での各社発表データ

（57ページへ続く）→

本作品内で使用されているシステム名や製品名は，一般にその開発元の商標または登録商標です。

DOS/Vパソコンを作るのに必要なパーツ

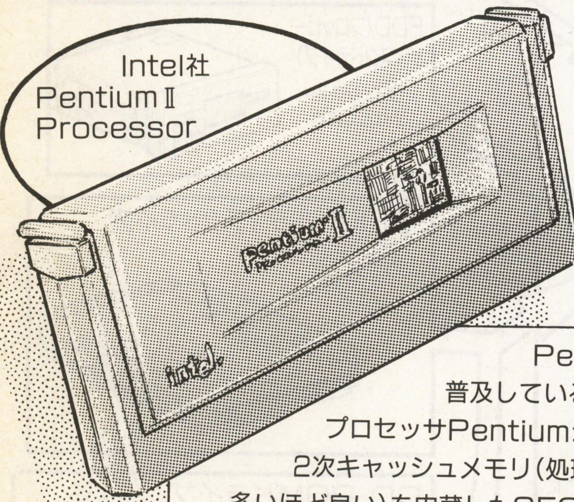
※これは例です。組み合わせによっては足りなかったり，いらないこともあります。
※実線は一般に必須のパーツです。点線はオプション選択または外部機器です。



最新CPU(Central Processing Unit) 速度比較&価格対性能比表 (98.4月)

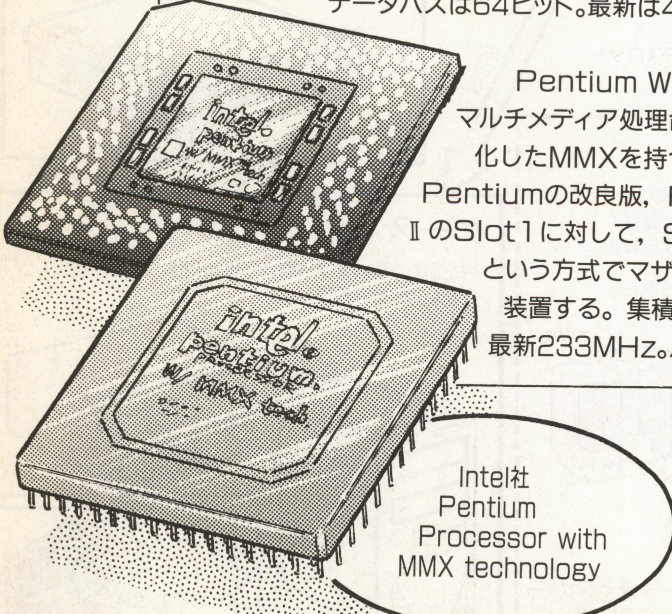
メーカー	CPU名	市場価格	速度	価格対性能
Intel				
	PentiumⅡ 400MHz	122,000	165	2.17
	350	92,000	145	1.57 低
	333	80,000	137	1.71 低
	300	65,000	124	1.91 低
	266	48,000	113	2.35
	233	36,000	100	2.78
	Pentium W/MMX 233MHz	25,000	76	3.04
	200	18,000	68	3.78
AMD				
	AMD-K6 MMX 266MHz	35,000	112	3.20
	233	19,000	97	5.11 高
	200	15,000	93	6.20 高
Cyrix				
	Cyrix 6x86MX 266MHz	28,000	114	4.07
	233	14,000	98	7.00 高
	200	9,000	88	9.78 高

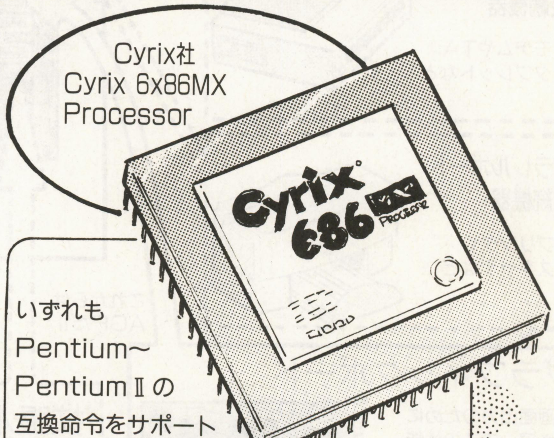
☆この速度比較は，Intel PentiumⅡ 233MHzを100としたときの速度比率（高いほど速い）です。
☆価格対性能は，性能対価格でどれだけの性能が買えるかの比率で，高いほどコストパフォーマンスが良いことになります。



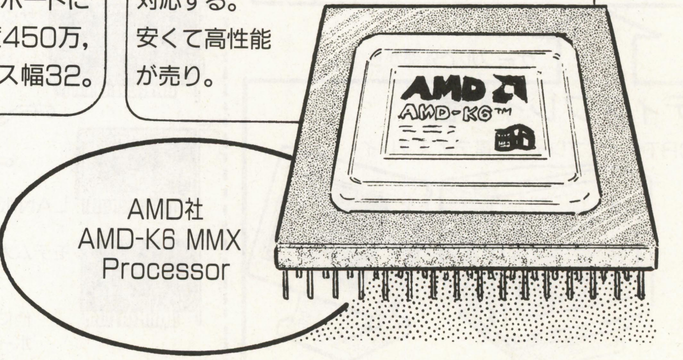
PentiumⅡは現在最も普及しているIntel社製マイクロプロセッサPentiumシリーズの最新型で，2次キャッシュメモリ(処理速度の向上になり，多いほど良い)を内蔵したSECカートリッジという形状をしている。トランジスタ集積度は750万で，データバスは64ビット。最新は400MHz。

Pentium W/MMXは，マルチメディア処理命令を専門化したMMXを持つ，旧型のPentiumの改良版，PentiumⅡのSlot1に対して，Socket7という方式でマザーボードに装置する。集積度450万，最新233MHz。バス幅32。





いずれもPentium～PentiumⅡの互換命令をサポートする対抗プロセッサ。Pentium W/MMXと同じSocket7に対応する。安くて高性能が売り。

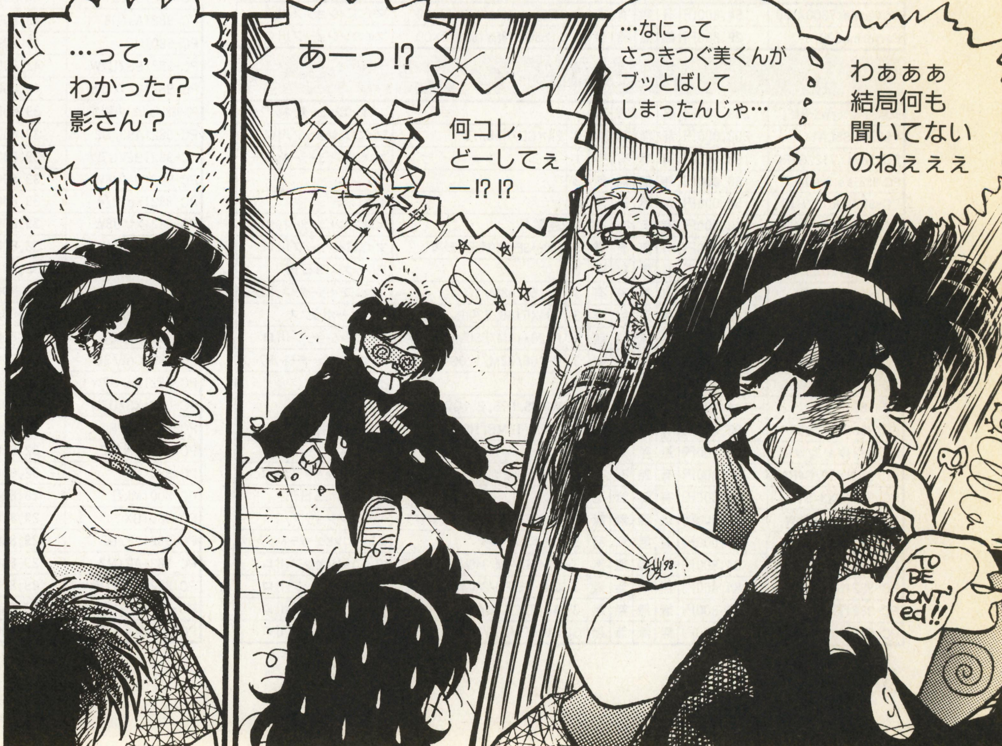


→

・秋葉原価格調査にもとづくCPU市場実勢価格

★しかし，安いからといって，あまり旧式のCPUを購入するのは考えものです。結局，1年もしないうちに買い換えが必要になることもあります。価格の傾向としては，最新プロセッサが登場するとそれまでの最高のものがグッと値を下げますから，長く使うのなら狙い目です。互換プロセッサも価格対性能は抜群です。

★CPUの性能を発揮できるか否か，将来的にアップグレードしたとき，本当に性能アップができるかどうかはマザーボード（次回）で決まります，というわけで，スペックのベストな選択は来月号を待とう。



おさがしのパソコン／周辺機器がきっと見つかる!!

パソコンBuyer's Guide（バイヤーズガイド）

新品から中古までショップ情報満載！

本コーナーは，マイコンBASICマガジンに広告を掲載している販売店に協力していただき，パソコン機器を分類して掲載しています。興味のある商品については，取りあつかい店に直接お問い合わせください。

なお，掲載内容，また売買については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

■表の見方

表は，パソコン本体，ディスプレイ，フロッピー・ドライブ，プリンタ，などの項目にわけてあります。

各項目は，原則としてそれぞれメーカーごとに分類し，型番ごとにまとめ，価格順にならべています。

商品については，マニュアル，保証書，外箱，付属品の有無が表示されています。

程度については，

1：新品

2：アウトレット品

3：中古品

といった，数字であらわされています。参考にしてください。

備考のところには，その商品に関するコメントを記入してあります。

なお，たくさんの読者の方がいますので，人気の高い商品は品切れになることも当然予想されます。この点も，あらかじめご了承ください。事前にお店に連絡して在庫を確認するとよいでしょう。

本コーナーが読者のみなさんのお役に立つよう，工夫していきます。

パソコン本体

IBM

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
ThinkPad385D-3EJ	198,000円	有	無	有	有	3	12.1"TFT/33.6Kbps	マイコンショップ川口
AptivaJ51	138,000円	有	無	有	有	3	一太郎Ver.8インストール，ロータスオフィス	マイコンショップ川口
ThinkPad2625-BJ9	130,000円	有	無	有	有	3	P150 8M/1.3G/TFT	ユニオンコンピューターネットワーク
ThinkPad2610-EJF	44,800円	無	無	無	有	3	486-75/20M/340M	ユニオンコンピューターネットワーク
Aptivaビジョン	32,800円	有	無	無	有	3	8M/350M	ユニオンコンピューターネットワーク
PS-5523-V08	9,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市

Apple

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PowerMac7300/180	154,800円	有	無	有	有	3	PPC614/16M/2GB/12×CD	マイコンショップ川口
Performa520	29,800円	無	無	無	無	3	LC68040/8M/150M/2×CD	マイコンショップ川口

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
98NX LV20C/WS-DAF1	269,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
VS23D/S5CA1	208,000円	無	無	無	無	3	24×CD/F56/15"	マイコンショップ川口
PC-9821 V12/S7RC	198,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ls13/D10C2	158,000円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9821Na12/H10	158,000円	無	無	無	無	3		イオシス
98NX LV13C/WD-DAF1	148,000円	有	有	有	有	2	通電品	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821RA20/N12	148,000円	有	無	有	有	3	100BASE-TX/純正メモリなし	マイコンショップ川口
PC-9821V20/S7C2	138,000円	有	無	無	有	3		フレックス四日市
PC-9821Ct16/FA	133,000円	有	無	有	有	3	P-166/48M/2G	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V166/S5C	128,000円	有	無	無	有	3	MMXP166, 32MB, 2GB	ワンダーボックス
PC-9821V12/S5RD	125,000円	無	無	無	無	3	P120/16M/850MB/4×CD	マイコンショップ川口
PC-9821V16/S5D2	123,000円	有	無	無	有	3	P-166/32M/1.6G	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xv13/W16	118,000円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9821Ne2	114,000円	有	無	有	有	3	Win95, P75, 2.1GB, 16MB	ワンダーボックス
PC-9821V12/S5RA	98,000円	有	無	無	有	3	P120, 16MB, HDD 850MB	ワンダーボックス
PC-9821Xa13/W12	98,000円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9821V10/C4RA	94,800円	有	無	有	有	3	一太郎モデル，一体型	マイコンショップ川口
PC-9821CX3/S17	89,800円	有	無	無	有	3		フレックス四日市
PC-9821NP/540W	89,800円	無	無	無	無	3	DX4-75/6M/540M/9.5"TFT	マイコンショップ川口
PC-9821V13/S5RA	85,000円	有	無	無	有	3	CPUのみ	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821NP/340W	84,800円	無	無	無	無	3	DX4-75/6M/340M/9.5"TFT	マイコンショップ川口
PC-9821NP/340W	84,800円	無	無	無	無	3	DX4-75/6M/340W/9.5"TFT	マイコンショップ川口
PC-9821XA9/C8	84,800円	無	無	無	無	3	4×CD/16M増設	マイコンショップ川口
PC-9821NE/340W	79,800円	無	無	無	無	3	DX4-100/12M/340W/9.5"TFT	マイコンショップ川口
PC-9821Xa10/K8	79,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9821XA9/C4	79,800円	無	無	無	無	3	P90/8M/420M/4×CD	マイコンショップ川口
PC-9821XA7/C4	74,800円	有	無	無	有	3	P75/8M/420M/4×CD	マイコンショップ川口
PC-9821NE	69,800円	無	無	無	無	3	486-75/3.6M/9.5"TFT	マイコンショップ川口
PC-9821Ne	64,800円	無	無	無	有	3	2M/200M/TFT	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Cx2/S15B	64,000円	有	無	有	有	3	P75/8M/420M/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821CB2/T	59,800円	有	無	無	有	3	486DX2-66/32M/420M	マイコンショップ川口
PC-9821Ne/340W	59,800円	有	無	無	有	3		フレックス四日市
PC-9821Xa/C9W	59,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9801NA120/C	55,800円	無	無	無	無	3	HDD 120MB, TFT	イオシス
PC-9801NA/C	53,000円	無	無	無	有	3	12M/120M/+コプロ	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Cs2/S3	49,000円	無	無	無	有	3	20M/320M/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821BP/U8W	48,800円	無	無	無	無	3	486DX2-66/5.6M/340W	マイコンショップ川口
PC-9821Cb2	45,000円	無	無	無	有	3	16M/210M/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821BP/U7W	44,800円	無	無	無	無	3	486DX2-66/5.6M/170M	マイコンショップ川口
PC-9821Cb2D	44,800円	有	無	有	有	3	Win3.1	ワンダーボックス
PC-9821As/U8	43,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801NC	42,800円	無	無	無	無	3	TFTカラー	イオシス
PC-9821BS/U7W	42,800円	無	無	無	無	3	メモリアップ済，純正なし	マイコンショップ川口
PC-9821BF/U8W	42,000円	無	無	無	無	3	P60/8M/340MB	マイコンショップ川口
PC-9821Ap/U2+内蔵5"FDD	39,800円	無	無	無	無	3	7.6M RAM, 3.5"×2, 5"×1	イオシス
PC-9821AS3/U2	39,800円	無	無	無	無	3	486DX2-66/3.6M	マイコンショップ川口
PC-9821BE/U7W	39,800円	無	無	無	無	3	486SX-25/5.6M/120M	マイコンショップ川口
PC-9821Bf/U8W	39,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9821Xe10/4	39,800円	有	無	無	有	3	486DX4-100/8M/420M/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xf/U8W	39,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9801NC	38,800円	無	無	無	有	3	4M/120M	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821AP2/U2	38,000円	無	無	無	無	3	486DX2-66/3.6M	マイコンショップ川口
PC-9821AP/U2	36,800円	無	無	無	無	3	486DX2-66/4M	マイコンショップ川口
PC-9821Ce2/S2	36,000円	無	無	無	有	3	17M/170M/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801BA/U6	34,800円	無	無	無	無	3	486DX2-40/3.6M/80M	マイコンショップ川口
PC-9821Ce2/S2	34,000円	無	無	無	有	3	6M/120M/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xe/U7W	33,000円	無	無	無	無	3	486-33/5.6M/210M	マイコンショップ川口
PC-9821XS/U7W	33,000円	無	無	無	無	3	メモリ5.6M→7.6M	マイコンショップ川口
PC-9801NS/R	32,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9821BA/U2	32,800円	無	無	無	無	3	3.5"2ドライブ	マイコンショップ川口
PC-9801NA	32,000円	無	無	無	有	3	4M/80M	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-8001MkII	29,800円	有	無	無	無	3	希少価値有	イオシス
PC-9801BX	29,800円	無	無	無	有	3	HDD 450MB	ワンダーボックス
PC-9821AE/U2	29,800円	無	無	無	無	3	486SX-25/2M	マイコンショップ川口
PC-9821AP/M2	29,800円	無	無	無	無	3	486DX2-66/4M	マイコンショップ川口
PC-9821AP2/U8W	29,800円	無	無	無	無	3	486DX2-66/6M/340MB	マイコンショップ川口
PC-9821CE/S2	29,800円	無	無	無	無	3	170MB/4×CD/HDD非純正	マイコンショップ川口
PC-9821Ap/U7	27,800円	無	無	無	有	3	8M/120M	ユニオンコンピューターネットワーク

PC-9821Bs/U7W	27,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9821AS2/U7W	27,000円	無	無	無	無	3	486SX-33/5.6M/170MB	マイコンショップ川口
PC-9821AP/U7	26,800円	無	無	無	有	3	4M/120M	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821AE/U7	26,000円	無	無	無	無	3	486SX-25/4M/120MB	マイコンショップ川口
PC-9821Cb/2	25,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9801BX2/U2	24,800円	無	無	無	有	3	18M/240M	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-98DO	24,800円	有	無	無	有	3	98/88兼用パソコン	情報ハウス
PC-9801NS/T	24,500円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801NS/E	22,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801NS20	22,800円	無	無	無	無	3	HDD 20MB	イオシス
PC-9801BX2/U2	21,800円	無	無	無	有	3	10M/230M	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821As2/U8W	21,800円	無	無	無	有	3	6M0M	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ce2/S2	21,800円	無	無	無	有	3	6M/170M/CDD/CPUのみ	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Be/U7W	20,800円	無	無	無	有	3	6M/120M+CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-8001	19,800円	有	無	無	無	3		イオシス
PC-9801BA2/M2	19,800円	無	無	無	無	3	5"2ドライブ	マイコンショップ川口
PC-9801BX/U2	19,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801BX/U6	19,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9801FA/U2	19,800円	無	無	無	無	3	486SX-16/1.6MB	マイコンショップ川口
PC-9801FA7	19,800円	無	無	無	有	3	10M/100M/+3.5"FDDx2	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NS/T40	19,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9801RA21	19,800円	無	無	無	無	3	外付120M HDDセット/CPU486換装	マイコンショップ川口
PC-9801FA/U2	19,500円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801DA/U2	17,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801FA2	16,500円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801BA/M2	15,800円	無	無	無	無	3	486DX2-40/1.6M	マイコンショップ川口
PC-9821Be/U7W	14,800円	無	無	無	有	3	10M/230M	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801DA2	12,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801RA2	12,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801FA/U5	11,800円	無	無	無	有	3	2M/40	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-8801FR	9,800円	無	無	無	無	3	システム付	イオシス
PC-9801FA/U2	9,800円	無	無	無	有	3	2M/0M	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801FA2	7,800円	無	無	無	有	3	2M/0M	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801FX/U2	7,800円	無	無	無	有	3	6M/0M	ユニオンコンピューターネットワーク

EPSON

NC15JX	185,000円	無	無	無	無	3		イオシス

COMPAQ

DESKPRO5100/5M720W-MX	69,800円	無	無	無	無	3		イオシス
コンチュラ430C	66,800円	無	無	無	有	3	486DX4/100 12M/700/カラー	ユニオンコンピューターネットワーク
PROLINEA5100/4M1080W/CDS	64,800円	無	無	無	無	3		イオシス
Presario7170	47,800円	無	無	無	無	3	CRT無タイプ/メモリ16Mに変更	マイコンショップ川口
PresarioCDS520	29,800円	無	無	無	無	3	2×CD/14"一体型	マイコンショップ川口
Plolinea4/100	22,800円	無	無	無	無	3	DX4-100/16M/500MB	マイコンショップ川口

三洋電機

MBC-NSP7H5	65,800円	無	無	無	有	3	P75/32M/540M	ユニオンコンピューターネットワーク

SHARP

PC-W100D(メビウス)	154,800円	有	無	有	有	3	11.2"DSTN/288モデム付	マイコンショップ川口
X68000 XVI	83,000円	有	無	無	有	3	2M/0M	ユニオンコンピューターネットワーク
X1D	24,800円	無	無	無	無	3	特殊FD, 希少価値有	イオシス
X1Twin	19,800円	無	無	無	無	3	HuCARD, 希少価値有	イオシス

SONY

HB-F1XDJ	19,800円	無	無	無	無	3	MSX2+, FM音源付	イオシス
HB-F1XDmkII	12,800円	無	無	無	無	3	MSX2, FM音源付	イオシス

DELL

OptiPlexGXM5133	69,800円	無	無	無	無	3		イオシス
OptiPlexXL5100	54,800円	無	無	無	無	3		イオシス

東芝

VisionConect	108,000円	有	有	有	有	3	MMXP133, DVD対応	ワンダーボックス
Libretto50CTA	88,000円	有	有	有	有	2	通電品	ユニオンコンピューターネットワーク
BREZZA5120CI/R	84,800円	無	無	無	無	3	4×CD/15"/純正メモリなし	マイコンショップ川口
DynaBookV486E	36,800円	無	無	無	有	3	12M/120M/TFT	ユニオンコンピューターネットワーク
DynaBook SSV433	29,800円	無	無	無	有	3	486-33/4M/250M	ユニオンコンピューターネットワーク
DynaBookV486A	17,800円	無	無	無	有	3	8M/120M	ユニオンコンピューターネットワーク

日本ゲートウェイ2000

GATEWAY2000/P5-133	118,000円	無	無	無	無	3	17"/タワー型	マイコンショップ川口

Panasonic

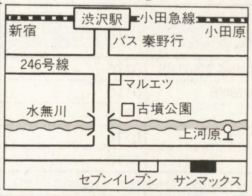
FS-A1GT	65,800円	有	無	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
A1-WSX	22,800円	無	無	無	無	3	MSX2+, FM音源付	イオシス

買取り&販売

DOS/V、NEC、Mac、EPSON、X68K、FMTW
MSX2+、8801、その他周辺機器

一部、買い取り・下取り出来ない商品もあります。※発送はクロネコ等をご利用ください。
(A4用紙に、〒・住所・氏名・TEL・機種名等を書いた紙を入れて下さい。)
お客様送料は当店で負担致します(ただし、条件つき)

TEL.0463-75-5240/FAX.0463-75-5242
http://www02.so-net.or.jp/~sunmax/



SUNMAX

〒259-1306 サンマックス
神奈川県秦野市戸川376-1 MSビル1F
営業時間
平 日/AM10:30~PM7:10
土・日・祭/AM10:30~PM6:00
定 休 日/ 毎週水曜日

富士通

FM-V NU133	149,000円	無	無	無	有	3	P133 48M/1.4G/TFT	ユニオンコンピューターネットワーク
FMVS-21651	148,000円	有	有	有	有	3	MMX166, 2.1GB, セット	ワンダーボックス
FMV-SIII1673	148,000円	有	無	有	無	3	17"CRTセット	マイコンショップ川口
FMV-T2071	148,000円	無	無	無	無	3	Win95CD・起動FDなし	マイコンショップ川口
FMVS165A3	138,000円	無	無	無	無	3	モニタセット	イオシス
FMVS1353	88,000円	有	無	有	有	3		フレックス四日市
FM-V 516D9C5	82,800円	有	有	有	有	1	K6-166/32M/2.1G/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
FMVS1351	78,000円	有	無	無	有	3		フレックス四日市
FM-V 513D6P1	62,800円	有	有	有	有	1	P133/16M/1.2G/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
FMV575DE2/850	35,800円	無	無	無	無	3		イオシス
FM-TOWNS UX20	24,800円	有	無	有	有	3	10"モニター体型	情報ハウス
FM-77L4	19,800円	無	無	無	無	3		イオシス

三菱電機

アプリコットMS660モデルF	196,000円	有	無	有	有	3	17"CRTセット	マイコンショップ川口

モデム

aiwa

PV-BW2881	6,800円	有	無	有	有	3	最高速度33.600まで	ワンダーボックス

OMRON

MA2814	9,980円	有	無	無	有	3	外付288/144	OTTO
ME2814C	4,980円	有	無	無	無	3	98・DOS/V用, 288モデム, TypeIIカード, Win3.1対応	OTTO
MD144XT10V	2,980円	有	無	無	有	3	FAX	OTTO
ME1414BII	2,980円	有	無	無	有	3		OTTO
ME1414P	2,980円	有	有	有	有	1	モデム14.4Kdata/FAX	OTTO
MD1200A2	1,480円	有	無	有	有	3	1200ボーモデム	OTTO
MD24FN	980円	無	無	無	無	3	98ノート用モデム(バッテリー部取付タイプ)	OTTO

TDK

DF1414EX	6,000円	有	無	無	有	3	データ, FAXモデムカード	ワンダーボックス

ターミナル・アダプタ

NEC

PC-IW60D1H	43,800円	有	有	有	有	1	DSU付, ワイヤレス, 32kbps, 64kbps	OTTO
PC-IW60S1A	32,800円	有	有	有	有	1	ワイヤレス, 32kbps, 64kbps	OTTO

沖電気

PCLINK TA2A/DSU	43,800円	有	有	有	有	3	DSU内蔵TA, TEL×2, TE×1	OTTO

ハードディスク・ドライブ

ICM

SX-24	17,800円	無	無	無	有	3	98用250M	ユニオンコンピューターネットワーク
NX-500	10,800円	無	無	無	無	3	98ノート用 500MHDD	OTTO
SX-340-DB	9,800円	無	無	無	有	3		フレックス四日市
PackE-80	5,980円	無	無	無	無	3	98ノート用 80MB	OTTO
NV-120	3,980円	無	無	無	無	3	98ノート内蔵 120MHDD	OTTO
PackE-40II	3,980円	無	無	無	無	3	98ノート用 40MB	OTTO
SFX17S-80R	3,980円	無	無	無	無	3	Cバス用 80MB	OTTO

NEC

PC-HD340E	21,800円	無	無	無	有	3	340MHDD	ユニオンコンピューターネットワーク
ノート用240M	15,800円	無	無	無	無	3	NS/E以降	イオシス
内蔵100MSCSI	14,800円	無	無	無	無	3	FA, FX, FS用内蔵	イオシス
内蔵100MSCSI	12,800円	無	無	無	無	3	H98用内蔵	イオシス
ノート用120M	11,500円	無	無	無	無	3	NS/E以降	イオシス
PC-HD400R2	9,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
ノート用80M	8,800円	無	無	無	無	3	NS/E以降	イオシス
内蔵40MSCSI	6,500円	無	無	無	無	3	DA, RA21, DS, DX, RX, RL等用内蔵	イオシス
ノート用40M	6,500円	無	無	無	無	3	NS/E以降	イオシス

ELECOM

EHB-800BR	12,800円	有	無	有	有	3	FELLOW用内蔵型800MB	OTTO
EHB-170B	7,980円	無	無	無	無	3	9801BX用170MB	OTTO
EHB-240BN	7,980円	無	無	無	無	3	BX2用	OTTO
EHB-120B	7,480円	無	無	無	無	3	9801BA用120MB	OTTO
EN-125NP	3,980円	無	無	無	無	3		OTTO

TAXAN

TS-RM270M	19,800円	無	無	無	有	3	リムーバブル 270M	OTTO
TS-240FE	9,800円	無	無	無	有	3	BX2用 240MB	OTTO
TS-200E	7,980円	有	無	有	有	3		OTTO

TEAC

DD131	12,800円	無	無	無	有	3	98用130M+3.5FDD	ユニオンコンピューターネットワーク

バルク

IDE 510M	10,800円	無	無	無	無	3	IDE内蔵540MHDD	ユニオンコンピューターネットワーク

MELCO

外付100MSCSI	12,800円	無	無	無	無	3	ボード, ケーブル付	イオシス

Logitec

LCD-M500	14,800円	無	無	無	有	3		OTTO
LHD-M1000HV	13,800円	無	無	無	有	3		OTTO
LHD-B240H	9,800円	無	無	無	有	3		OTTO
LHD-FE170KA	9,800円	無	無	無	有	3		OTTO
LHD-FE120K	7,800円	無	無	無	無	3	98BX用HDD	OTTO
SHD-S100J	7,800円	有	無	有	有	3		フレックス四日市

フロッピーディスク・ドライブ

エース

AF-5W	3,980円	無	無	無	有	3	5"×2, 外付, 98用	OTTO

NEC

外3.5"FDD×2	11,500円	無	無	無	無	3	ケーブル付	イオシス
外5"FDD×2	9,800円	無	無	無	無	3	ケーブル付	イオシス
外3.5"FDD×1	7,800円	無	無	無	無	3	ケーブル付	イオシス
9821XE-E02	6,800円	有	有	有	有	1	3.5"増設	OTTO
外5"FDD×1	6,800円	無	無	無	無	3	ケーブル付	イオシス
DB-P1	4,800円	無	無	無	有	3		OTTO
DB-P1-02	4,800円	無	無	無	有	3		OTTO
FD1158D	2,980円	無	無	無	無	3	FA・FX・BVA・BX(2, 5, 7)用 5"FD	OTTO
FD1137D(旧)	1,980円	無	無	無	無	3	EX・ES等用, 3.5"内蔵ドライブ	OTTO
FD1155D(旧)	1,980円	無	無	無	無	3		OTTO

ELECOM

FDD-5SN	3,980円	無	無	無	無	3	5"FDD 1ドライブ	OTTO

Logitec

LFD-582F	3,980円	無	無	無	無	3	5"×2	OTTO
LFD-591F	3,980円	無	無	無	有	3	5"外付FDD	OTTO

CD-ROMドライブ

アイ・オー・データ機器

CDV-AB16	12,800円	有	無	有	有	3	内蔵型16倍速, IDE	OTTO

ICM

CDR-300M	2,980円	無	無	無	無	3	外付	OTTO

NEC

9821NA-C01	3,980円	無	無	無	無	3	増設用	OTTO
PC-OD-102	3,980円	無	無	無	無	3	外付CD-ROM	OTTO
CD-210	1,980円	有	無	無	無	3	倍速, 外付, SCSI	OTTO

ELECOM

ECD-550(Fixell CD)	8,800円	有	無	無	有	3		OTTO

Canon

CD-ROM Drive-11×	14,800円	有	有	有	有	1	INNOVA NOTE用, 11×CD-ROM	OTTO

TEAC

CDP-211PEX	21,800円	有	有	有	有	1	11倍速CDドライブ	ワンダーボックス

富士通

FMV-NCD201	14,800円	有	有	有	有	1	4×CD-ROM	OTTO

松下電器

KXL-DN740A	17,800円	有	無	有	有	3		OTTO

緑電子

外SCSI 2×CD-ROM	15,800円	無	無	無	無	3	SCSIケーブル, ドライバ付	イオシス

MELCO

CDI-24FB	11,000円	有	有	有	有	1	24倍速, 内蔵, DOS/V・98用	OTTO

MOドライブ

NEC

PCOD301RB5	5,980円	有	無	無	有	3		OTTO

NST

AGNETO MO 640M	49,800円	有	有	有	有	1	オリンパスドライブ	OTTO

システムサコム

SMB-640D	39,800円	有	無	無	無	3		OTTO

ソリッドウェイ

SWMO-E640	52,800円	有	有	有	有	1	640MB, SCSI, 外付, Mac/Win	OTTO

デジタルカメラ

OLYMPUS

C-820L	38,800円	有	有	有	有	3	81万画素, ACアダプタ キット付	ワンダーボックス

カシオ

QV-200	19,800円	有	有	有	有	1		OTTO

Canon

PowerShot30	14,800円	有	有	有	有	1		OTTO

京セラ

DR-350	29,800円	有	有	有	有	1		OTTO

コダック

DC-210	53,800円	有	有	有	有	1		OTTO

コニカ

Q-M100	54,800円	有	有	有	有	1		OTTO

ニコン

E100	19,800円	有	有	有	有	1		OTTO

富士フィルム

DS-10	18,600円	有	有	有	有	1		OTTO

松下電器

NV-DCF1	34,800円	有	有	有	有	1		OTTO

ミノルタ

VECTIS S1	24,800円	有	有	有	有	1		OTTO

ディスプレイ

ICM

LS-2671FN2	31,800円	無	無	無	有	3	17"マルチ	ユニオンコンピューターネットワーク

IBM

5574-N15	19,800円	有	無	無	有	3		OTTO

飯山電機

MF-8517	39,800円	無	無	無	無	3	640×400～1280×1024	イオシス
MF-8617	39,800円	無	無	無	無	3	640×400～1280×1024	イオシス

NEC

PC-KM173R	49,800円	無	無	無	無	3	640×400～1280×1024	イオシス
D172	47,800円	有	有	有	有	1	17"マルチスキャン	OTTO
PC-KM172	39,800円	無	無	無	無	3	640×400～1280×1024	イオシス
PC-KM173	39,800円	無	無	無	有	3		フレックス四日市
D171	34,800円	有	無	有	有	3	17"マルチスキャン	OTTO
KM-172	32,800円	無	無	無	有	3	17"マルチ	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KM151	25,800円	無	無	無	無	3	15"マルチ	イオシス
PC-KM153	25,800円	無	無	無	無	3	15"ディスプレイ, マルチ, 98用	イオシス
KM153R	21,800円	無	無	無	有	3	15"マルチ	ユニオンコンピューターネットワーク
KM153	20,800円	無	無	無	有	3	15"マルチ	ユニオンコンピューターネットワーク
TV455	20,800円	無	無	無	有	3	15"マルチ	ユニオンコンピューターネットワーク
D151	19,800円	無	無	有	有	3	15"マルチスキャン	OTTO
KM151	19,800円	無	無	無	有	3	15"マルチ	ユニオンコンピューターネットワーク
N1145-12	19,800円	無	無	無	有	3	15"マルチ	OTTO
PC-KM151	19,800円	無	無	無	有	3		フレックス四日市
PC-TV455	17,800円	無	無	無	無	3	15" 3モード	イオシス
KH1512	11,800円	無	無	無	有	3	H98用15"	ユニオンコンピューターネットワーク
N5925L	11,800円	無	無	無	有	3	20"マルチ	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KD1421	7,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-KD882	7,000円	無	無	無	無	3	15"モニタ	ワンダーボックス
PC-KD882	6,800円	無	無	無	無	3	15", ドットピッチ0.31, 98用	イオシス
PC-KD854n	5,500円	無	無	無	無	3	14", ドットピッチ0.39, 98用	イオシス

ELECOM

HRM-15	20,800円	有	無	無	有	3	15"マルチ	ユニオンコンピューターネットワーク

COMPAQ

V70	35,800円	無	有	無	有	3		フレックス四日市
171FS	30,800円	無	無	無	有	3	17"マルチ	ユニオンコンピューターネットワーク

三洋電機

CMT-B15M6	19,800円	無	無	無	無	3	15", オートスキャン	ワンダーボックス

SHARP

CZ-606D	17,000円	有	無	有	有	3	14"	ユニオンコンピューターネットワーク

SONY

GDM-2038	69,800円	無	無	無	有	3		フレックス四日市
CPD-17SF7	37,800円	無	無	無	有	3	17"マルチ トリニトロン	ユニオンコンピューターネットワーク

DEC

VRC16	28,800円	無	無	無	有	3	16"マルチ	ユニオンコンピューターネットワーク

ナナオ

FLEXSCAN F347	39,800円	無	無	無	無	3	640×480～1280×1024	イオシス

日本ヒューレットパッカード

A4032A	36,800円	無	無	無	有	3	17"マルチ トリニトロン	ユニオンコンピューターネットワーク

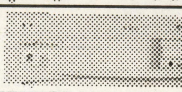
MAG

MX17H	49,800円	無	無	無	無	3	トリニトロン	イオシス
DX15N	20,800円	無	無	無	有	3	15"マルチ	ユニオンコンピューターネットワーク

三菱電機

RD17Y	39,800円	無	無	無	無	3	17"マルチ	イオシス
RD-15D	20,800円	無	無	無	無	3	15"マルチ	ユニオンコンピューターネットワーク
FA34WEX	19,800円	無	無	無	無	3	14"マルチ, X68K, TOWNS, Mac OK	イオシス
M-6319	16,800円	無	無	無	有	3	14"マルチ	ユニオンコンピューターネットワーク

詳しくは巻末の広告にて



FUJITSU FMV513D6
CPU:Pentium133 RAM:16MB
HDD:1.2GB CD:4倍速
大特価 ¥64, 800
FMV513D6+三菱RD17Y セット
17"マルチスキャンモニタ かなりきれいに映ります
大特価 ¥94, 800

新品・中古に関わらず
業者価格にて 買取
けっこう安く 全国通販
とにかく今すぐTEL!!
ホームページもアクセス
お待ちしております

TEL (06) 631-6695
FAX (06) 631-6697
〒556-0005
大阪市浪速区日本橋5-14-13
営業時間 11:00～19:00 年中無休
http://www.iosys-net.com/
sales@iosys-net.com
イオシス
IOSYS

プリンタ

Apple

Style Writer	11,800円	無	無	無	無	3	インクジェット, Mac用, ドライバ付	イオシス

アルプス

MD-2300J	39,800円	有	有	有	有	3	マイクロドライプリンタ	ワンダーボックス

NEC

PC-PR201/65LA	39,800円	有	無	無	有	3		フレックス四日市
PC-PR1000EW	29,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-PR700JH	19,800円	有	無	無	有	3	シリアルドットプリンタ	ワンダーボックス
PC-PR700J	17,800円	無	無	無	無	3	PR系, 15"ドットインパクト, 水平プリンタ	イオシス
PC-PR101/110R	8,800円	無	無	無	無	3		ユニオンコンピューターネットワーク

EPSON

PM-2000C	54,800円	有	有	有	有	1	フォトマッハジェットプリンタ	ワンダーボックス
VP-5000	22,800円	無	無	無	無	3	ESC/P, 15"ドットインパクト	イオシス
MJ-830C	16,800円	有	無	無	有	3	カラージェットプリンタ	ワンダーボックス
LP-2000	15,800円	無	無	無	有	3		OTTO
MJ-1000V2	12,800円	有	無	有	有	3	モノクロインクジェット	OTTO
VP2061	12,800円	有	無	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
MJ-500C	8,000円	有	無	無	有	3	モノクロジェットプリンタ	ワンダーボックス

カシオ

MW-24	3,980円	有	無	有	有	3	MSX用	ユニオンコンピューターネットワーク

Canon

LBP-A404F	19,800円	有	無	無	有	3		フレックス四日市
BJC-35V	17,800円	無	無	無	有	3	バブルジェットカラー, A4, ノートタイプ	OTTO
BJC-400J	12,800円	有	無	無	有	3	バブルジェットカラー, A4, オートシートフィーダ	OTTO
BJ-10V	7,980円	無	無	無	有	3	モノクロ, バブルジェット, A4, ノートタイプ	OTTO

SHARP

CZ-8PC2	10,000円	有	無	無	有	3	X1/X68000用	情報ハウス

日本ヒューレットパッカード

DESKWriter560C	6,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市

富士通アイソテック

FP-150FX	14,800円	有	無	有	有	3	小型, インクリボンなし	情報ハウス

イメージスキャナ

αDATA

ASC-600	8,000円	有	無	無	有	3	A4サイズスキャナ	ワンダーボックス

EPSON

GT-6000	6,800円	有	無	有	有	3		フレックス四日市

MICROTEC

PageWiz	9,800円	有	無	無	有	3	ページスキャナ	ワンダーボックス

インターフェース

アイ・オー・データ機器

GA-PVR3D4/PCI	9,800円	有	無	有	有	3		フレックス四日市
GA-DR2/VLB	8,000円	有	無	有	有	3		フレックス四日市

NEC

PC-9801-26K	4,800円	無	無	無	無	3	FM音源ボード	イオシス

富士通

FMV-125	9,000円	有	無	有	有	3		フレックス四日市

ODP／メモリ

アイ・オー・データ機器

PK686, P125	14,800円	有	無	有	有	3	PC-98Xシリーズ対応	ワンダーボックス
PK-Ne100	8,000円	有	無	有	有	3		フレックス四日市
Nr64-32M	7,800円	有	無	有	無	3	Nr.Nw用メモリ	ユニオンコンピューターネットワーク
PK-Ne75	7,800円	有	無	有	有	3	98Ne対応	ワンダーボックス
NE-SIM32	5,000円	有	無	有	有	3	PC-9821Be, Xs, BX2	ワンダーボックス
PK-Cx87D	4,980円	有	無	有	有	3	PK-Cx486用コプロセッサ	OTTO
PK-NXC40	3,900円	無	無	無	無	3	9801NX/C用, SX(20)→DX2(40)	OTTO

インタウェア

BoosTER604(B60415)	19,800円	有	有	有	有	1	PowerPC604搭載CPUアクセラレータ	OTTO

intel

ODP 486DX2-50	4,800円	無	無	無	無	3		ユニオンコンピューターネットワーク

CENTURY

MOT-68040-33	9,980円	有	無	有	有	3		OTTO

MELCO

98内蔵8M	11,800円	無	無	無	無	3		イオシス
ENA-8000	9,800円	無	無	無	無	3	NS/A用8Mラム	イオシス
ENR-8000	9,800円	無	無	無	無	3	NS/R用8Mラム	イオシス
ENT-6000	9,800円	無	無	無	無	3	NS/T用6Mラム	イオシス
RCD-8000	9,800円	無	無	無	無	3	98ノート用8Mラムカード	イオシス
98内蔵4M	5,800円	無	無	無	無	3		イオシス
98汎用4M	5,500円	無	無	無	無	3		イオシス
EMW-P	5,000円	有	無	無	有	3	8Mメモリ	ワンダーボックス
HBX-25T-CA	4,800円	無	無	無	無	3		ユニオンコンピューターネットワーク
RCD-4000	4,800円	無	無	無	無	3	98ノート用4Mラムカード	イオシス
98内蔵2M	3,500円	無	無	無	無	3		イオシス
XMC2M	2,000円	無	無	無	無	3	2Mメモリ	ワンダーボックス

Logitec

72Pパリ付70ns 16M	5,800円	無	無	無	無	3		イオシス
72Pパリ付70ns 8M	4,500円	無	無	無	無	3	2枚	イオシス

MIDI音源

Roland

S-MPUIIN	6,800円	有	無	有	有	3	MIDIボード, NEC版	ワンダーボックス

その他

SHARP

CZ-8NJ2	5,000円	有	無	有	無	3	X68Kサイバースティック	情報ハウス

富士通

FMT-KB107	5,000円	無	無	無	無	3	FM-TOWNSキーボード	情報ハウス

調査にご協力いただいた販売店リスト

■OTTO：〒101-0041　東京都千代田区神田須田町2-2 鹿友第22ビル　☎03-5256-3801

■情報ハウス：〒228-0024　神奈川県座間市入谷4-15-2-307　☎0462-57-1605

■マイコンショップ川口：〒332-0012　埼玉県川口市本町2-6-25　☎048-222-8655

■フレックス四日市：〒510-0074　三重県四日市市鵜ノ森2-2-1 堀田ビル2F　☎0593-53-7503

■イオシス：〒556-0005　大阪市浪速区日本橋5-14-13　☎06-631-6695

■ユニオンコンピューターネットワーク：〒556-0005　大阪市浪速区日本橋4-15-23　☎06-644-0554

■ワンダーボックス：〒984-0805　宮城県仙台市若林区南材木町34　☎022-227-4681

パソコン周辺機器
買取強化宣言
パソコンならどんなに古くても
現金買取します

遊基パソコン館は

商品単位で査定しますので売りたい部品だけ買取ができます
買取価格は当店オリジナル査定+オークション基準価格でだしますので高価買取可能です
すべて現金にて決済しますので安心です
買取合計金額が5万円以上なら無料出張買取もやってます(どんな山奥でも栃木県内ならOK)
通常使用の多少のキズ、汚れ、ほこりはマイナス査定にはなりません
(たばこのヤニ・金属部の多量のサビはマイナス査定になりますが買取可能です)
専門店だからできる他店に負けない買取価格をご期待下さい

大量買い付けにより

常時中古品
大量在庫有

お問い合わせは　買取対象商品／パソコン本体・関連周辺機器・パソコン関連書籍・その他関連商品

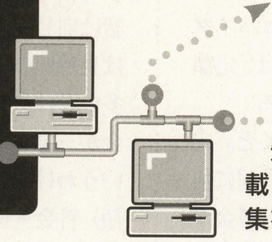
遊基パソコン館
栃木県宇都宮市鶴田町2765-4　DENSHOビル2F

TEL 028-635-1351
FAX 028-636-3941
月曜定休 AM10:00―PM7:00
栃木街道沿い県立博物館南

すべてのネットワーク・ゲーム初心者におくる

短期集中連載 第1回

ネットワーク・ゲーム入門書 実践篇



先月のネットワーク・ゲーム特集にひきつづき，今月からは短期集中連載として，実際にネットワーク・ゲームをはじめる際のアドバイス的な特集をお送りします。第1回目の今回はインターネット導入篇です。

（文／林　秀人）

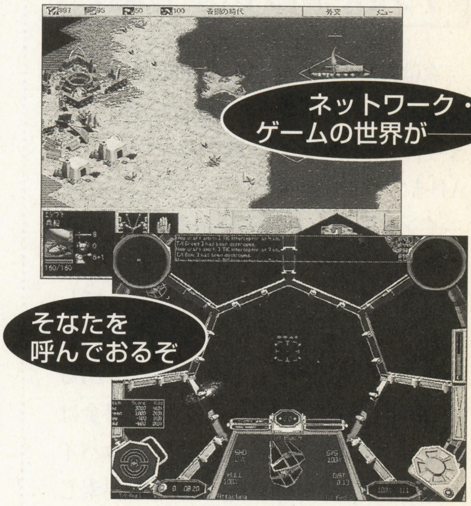
魔術師アールの ネットワーク・ゲーム入門書　巻の二　インターネット導入篇

はてさて，ひと月ぶりの再会じゃが，元気でネットワーク・ゲームにいそしんでおるかな？　いやぁ，じつはわしも夜ごと『東風荘』で朝まで麻雀しておるでなぁ，それはもう眠いの眠くないのって…。む？　そういうおまえは一体誰かって？

なんじゃ，冷たいことを云うではないか。わしじゃ，わしじゃ。ベーマガ編集部の放蕩魔術師ことアールじゃ。5月号の特集で「ネットワーク・ゲーム入門書」なる書物をしたためておったのを忘れたのか？　ナニ？　そんな記事は読んでもいないじゃと？　ふう，なんとも悲しいことじゃが…まだの者は読んでおくように。

さて。では気を取り直して，さっそく今回のわしの仕事なんじゃが，じつは前回とほぼ同じなんじゃ。いやなに，ありていに申せば，先月号の記事が幸いにも好評での。いま少し，くわしく解説しておこうということになったんじゃ（ベーマガは，読者の皆々の要望に応える企画を展開していくぞよ）。

と，そういった次第で，わしが再びここにまかりこしたからには，すべての新米冒険者を，無事にネットワーク・ゲームの世界まで導いてみせるぞい！



プロバイダ選び

ではさっそくはじめようかの。

第1回目の今回は，今ネットワーク・ゲームのインフラとして主流になっておる，インターネットを利用した方法について述べていくことにしよう。

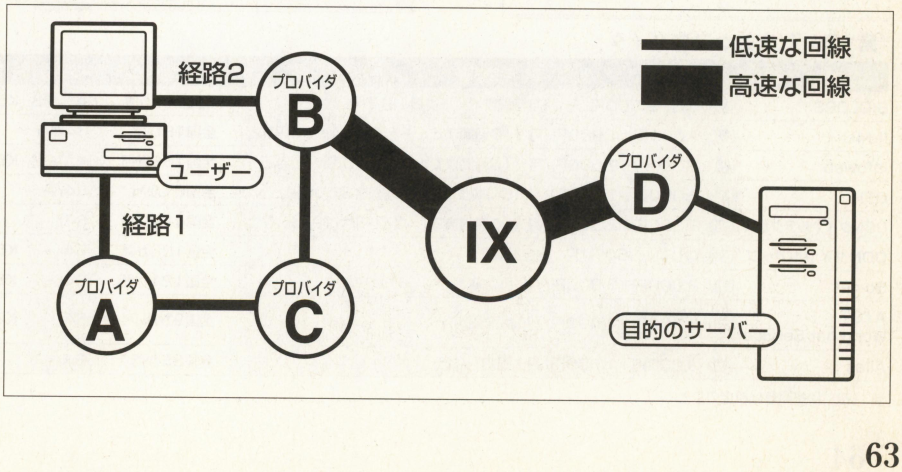
さて，インターネットをはじめるのに必要なものといったら，まずはプロバイダ（※1）との契約じゃな。まだ加入していない者は，さっそくどこかの会社と契約しなければならんわけじゃが，ここで肝心なのは「どの会社と契約すればゲームをプレイするうえで有利か」という点じゃ。本来プロバイダ選びにはさまざまな要素が関係してくるので，選ぶのに迷うことが多いんじゃが，今回は「ゲーム」という明確な目的があるからの。

ということで，その点を主眼にすえたプロバイダ選びを伝授してゆこう。

IXの意味

ゲームを主な目的としてプロバイダと契約する場合，第一に望みたい要素はやはり「速度」じゃ。じつは，プロバイダが快適な速度を得るためには，直接IX（※2）につながっていることが非常に有利なんじゃ。インターネットで速度が低下するのは，途中の回線が混雑しているからなのじゃ。つまり，目的のサーバ（※3）まで最短距離でたどり着くほうが混雑にひっかかりにくく，よりベターな状態というわけじゃ。**第1図**を見ても，経路1よりは経路2のほうが，断然近道になるのがよくわかるじゃろ？

《第1図》IXの概念



プロバイダの料金体系

次は料金の問題じゃ。もしかすると，この問題はイチバン厄介かもしれんのじゃが……まぁ結論から先に云ってしまえば，すべてはそなたの懐次第と云えるじゃろうかの。それというのも，プロバイダというものは，世の習いどおり，ほぼ例外なく価格と同等のサービスを提供してくれるものだからのう。料金が高い優良プロバイダと契約すれば，高い分だけ速度面で苦労せずに済むというわけじゃ。

さて，しかしながら「ゲームのために」という初期の目的に立ち返れば，じつはひとつだけ押さえておかなければならないポイントがあるんじゃ。それが「料金体系」というわけじゃ。現在プロバイダが採用している主な料金体系には「定額制」と「従量制」のふたつがある。

これらをカンタンに説明しておくと，定額制というのは文字どおり「1か月間に何時間インターネットを利用しても料金が一定」のサービスのことじゃ。その反対が従量制で「使った時間の分だけ料金を払う」というものじゃな。

ま，どちらも一長一短の料金システムなんじゃが，目的が「ゲーム」となると話は別じゃ。ゲームをプレイする場合には長時間の接続を余儀なくされることが多いわけじゃから，いくらつないでも料金が一定な定額制のほうが，断然お得というわけじゃ。しかし最近では「基本(定額) 料金＋従量」というふたつの特徴をあわせ持ったシステムが主流になってきているようじゃがの……。

アクセス・ポイント(AP)の場所

次はAP (※4) の場所の問題じゃ。まぁこれも，また金のからむ話になってしまうんじゃが，何が問題なのかというと，APまでの通話料金のことなんじゃ。

インターネットに接続するには，電話回線を使うため，プロバイダの使用料金とは別に，通常の通話料金がかかってしまうんじゃ。ということはつまり，自分が住んでいる場所と同じ地域にAPがあるプロバイダを選んだほうが，通話料金は安く上がるというわけじゃな。プロバイダ選びのときには案外忘れがちな要素じゃが，これを考慮に入れないと，いらぬ出費がかさむことになるぞ。

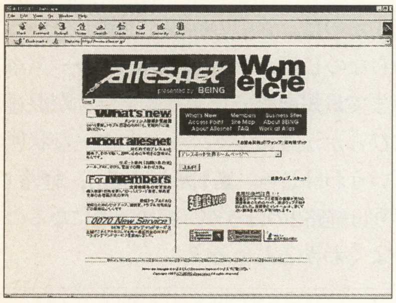
アナログ または ISDN

次の注意点は通信回線とモデムの規格についてじゃな。プロバイダを選ぶのにまず問題となってくるのは，アナログ(※5) にするかISDN (※6) にするかということじゃ。まぁISDNに関していえば，大半のプロバイダが対応しておるからいいとして——アナログの場合は，ちと問題があるのじゃ。アナログには現在主流となっている，33.6kと56kというふたつの規格があり，56kはさらに「x2」と「K56flex」(※7) という規格に分かれておる。もし56kモデムの使用を検討しているなら，**第1表**などで，いま一度プロバイダ側の対応を確認することじゃ。

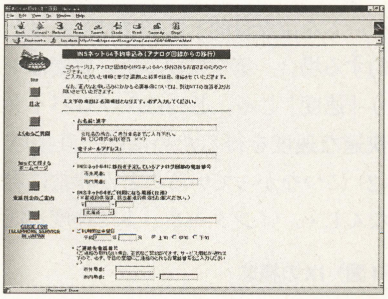
料金割引サービス

さて，プロバイダがらみで最後のアドバイスは，先にも触れたAPまでの通話料金についてじゃ。インターネットでゲームをするときに，もっともネックになるのは，やはり通話料金じゃからな。

そこで活躍してくれるのがNTTの「テレホーダイ」(※8) というサービスじゃ。もしそなたの契約しようと思っているプロバイダが完全定額料金制を採用していれば，このテレホーダイと組み合わせることで，深夜時間帯はゲームのし放題ということになるわけじゃ！ また，実はAPが隣接地域 (20km圏内) にある場合でも「エリアプラス」(※9) とテレホーダイ1800を組み合わせて，テレホーダイ3600よりも安く上げるという「抜け道」もあるんじゃ！



◀資料請求などしてAPの場所を徹底的にリサーチすべし



◀ISDNの申し込みはNTTのHPからも予約できる

《第2表》テレホーダイの料金表

テレホーダイ	市内（180Sec/10円）	1,800円
	隣接地域（90Sec/10円）	3,600円
INS テレホーダイ	市内（180Sec/10円）	2,400円
	隣接地域（90Sec/10円）	4,800円

ISDNおよび各種割引サービスに関してはNTT･116番まで

《第1表》代表的なプロバイダ

プロバイダ名	料金形態	AP(アクセス・ポイント)	ISDN	56K	IX	ホームページ	問い合わせ先
BIGLOBE	(初) なし 2,000円/月 (15時間まで) +従量1円/6秒 など	全国119か所	64/128	K56flex	◎	http://www.biglobe.ne.jp/	0120-86-0962
IIJ4U	(初) 5,000円 1,900円/月 (10時間まで) +上限固定4,900円など	全国18か所	64/---	---	○	http://www.iij4u.or.jp/	03-3584-6440
Infoweb	(初) 3,000円 2,000円/月 (15時間まで) +従量 10円/分 など	全国163か所	64/128	K56flex	◎	http://menu.infoweb.ne.jp/	0120-54-4254
DTI	(初) 2,000円 1,500円/月 (5時間まで) +上限固定3,500円	全国61か所	64/---	---	○	http://www.dti.ad.jp/	0120-83-0501
OCNダイヤルアクセス	(初) 3,800円 2,300円/月 (15時間まで) など+従量9円/分	全国440か所	64/---	---	○	http://www.ocn.ne.jp/	0120-04-7815
ODNダイヤルアップ	(初) なし 1,950円/月 完全固定	全国106か所	64/---	K56flex	○	http://www.odn.ne.jp/	0086-86
So-net	(初) 2,000円 5,000円/月 固定など	全国121か所	64/---	K56flex	○	http://www.so-net.or.jp/	03-3446-7555
AT&T World net Service	(初) 3,000円 2,000円/月 完全固定	全国9か所	64/---	K56flex	△	http://www.att.ne.jp/	03-5561-3333
Alles	(初) 3,000円 1,500円/月・固定 など	全国35か所	64/---	---	×	http://www.alles.or.jp/	0120-34-0889

※ (初) は初期登録料金のこと

モデムの規格について「x2」と「K56flex」

さて，プロバイダ選びの基準を伝授したことでもあるし，ここからはさらに，現実的な面に焦点をあてて，モデム選びのアドバイスでもしていこうかの。

現在，モデムの主流は33.6kモデムと56kモデムという通信速度の異なるふたつの規格にわけられておる。さらに56kモデムに関しては，56kという規格の中に，さらに「x2」と「K56flex」という異なる規格が存在しておるから，ちとやっかいなんじゃ。技術的にどう違うのかは置いておくとしても，プロバイダ側はどちらかの規格しか採用していないわけじゃから，購入時の選択は重大じゃろう。

しかし実をいえば，この56kモデムのふたつの規格は，近い将来「V.90」という国際標準規格に統合されることが決まっておっての。じゃから，もし56kモデムを買うときはパッケージに注目して「V.90無償アップグレード対応」といったシールが貼られている製品を選ぶようオススメしておくぞい。

▲33.6kモデムの中にも「V.90」規格に廉価でアップ・グレードしてくれる製品があるので要チェック！

TAの買いかた・選びかた

次はTA（※10）の買いかたじゃな。TAを選ぶときに注目すべきなのは，データ通信機能よりも，むしろアナログ・ポートの使い勝手なんじゃ。本末転倒（ほんまつてんとう）に聞こえるかもしれんが，実際のところ，TAのデータ通信機能にはさほど固体差はないからの。じゃからTAの性能は，アナログ機能の優劣で差がつくと云っても過言ではないぞ。

ではなぜアナログ機能がそれほど大事かというと，TAにはパソコンだけでなく普通の電話機やFAXなどを接続することが多いからなんじゃ。このことを考慮に入れると，やはり購入時の選択肢には，DSU（※11）内蔵型の国産品が筆頭にあがってくるじゃろう。外国製品も決してデータ通信機能は劣らないんじゃが，どうしてもアナログ機能には難があるからのう。電話機との組み合わせによっては，通常の電話を受信しない場合もあるので，注意が必要なんじゃ。

▲T-ZONEの大山さんいわく「やはりAterm（NEC）が人気ですね」とのこと

総括

さて，かけ足でアドバイスしてきたが，お役に立てたじゃろうか？　今回は先月号のつづきという観点から，各項目の解説を徹底したゆえ，できれば5月号とあわせて読んでもらえると幸いじゃな。

それでも，今回の記事を読んで「ここがわからない」とか「わかりづらい」という意見があれば，ハガキでも封書でもかまわんので，編集部までどしどし質問を送ってほしい。すべての新米冒険者を案内すると約束したからには，1人の落伍者も出したくないからの！

苦言，質問，提案，ファンレター（！）など何でもよいでな。

ではまた来月号でまみえようぞ。

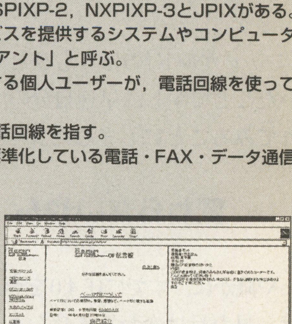
予備知識
CATV（ケーブル・テレビ）プロバイダ

さて最後に少しばかり予備知識を載せておこうかの。最近，急速に広まっているプロバイダ形態に「CATVによるプロバイダ・サービス」というのがあるんじゃ。これは，CATVのケーブルを利用してインターネットに接続するサービスのことなんじゃが，その特徴がなんともスゴイ！　電話回線に比べても数百倍の通信速度と，ケーブルによる常時接続のため，電話料金がかからないという特性をあわせ持っておるのじゃから，どんなプロバイダも太刀打ちできんわな。

そんなわけで，そなたの住んでいる地区にCATV局があれば，すべからく調査すべし！というわけじゃ。

◆ 用語解説 ◆

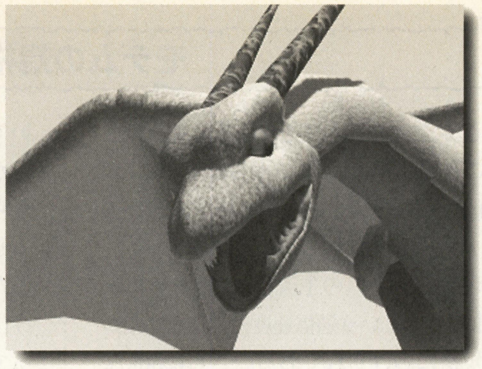
※1）プロバイダ：インターネットへ接続するためのサービスを提供する会社のこと。正式にはインターネット・サービス・プロバイダ（ISP）という。
※2）IX：インターネット・エクスチェンジの略。インターネット上で直接につながっていないプロバイダ同士を相互に接続する交差点のような設備のこと。国内には，NSPIXP-1，NSPIXP-2，NXPIXP-3とJPIXがある。
※3）サーバ：提供者を意味するコンピュータ分野の専門用語。特定のサービスを提供するシステムやコンピュータを指す。これに対し，サービスを受ける側のコンピュータを「クライアント」と呼ぶ。
※4）AP：アクセス・ポイントの略。インターネットにアクセスしようとする個人ユーザーが，電話回線を使って直接接続するプロバイダのサーバを指す。
※5）アナログ：一般的にはデジタルの対語であるが，この場合は通常の電話回線を指す。
※6）ISDN：「Integrated Services Digital Network」の略。TSSが標準化している電話・FAX・データ通信などを総合したデジタル通信網の名称。
※7）x2とk56flex：最大56kbpsの通信速度を持つアナログ・モデムの規格。「x2」はUS Robotics社が，「K56flex」はRockwell社がそれぞれ開発した。今秋を目処に「V.90」規格へ統合される予定。
※8）テレホーダイ：NTTの通話料割引サービス。あらかじめ指定した2か所の電話番号への通話料がPM11:00～AM8:00の時間帯に限り定額となる。
※9）エリアプラス：NTTの通話料割引サービス。月額100円で，隣接・20kmまでの区域が3分10円で通話できるようになる。
※10）TA：ターミナル・アダプタの略。ISDN対応機能を持たない通信機器をISDNに接続するための装置。
※11）DSU：デジタル・サービス・ユニットの略。ISDN網とTAなどの通信端末機器を接続するための装置。


▲知らない用語はHPなどで教えてもらうのも有効な手段？

撮影協力　T-ZONE（☎03-3526-7711）

連載 ゲーム・プログラマーがホンネで語る!!

ビギナーのための 3Dボード購入ガイド



TEXT ●有原 昌顕（有限会社バロック）

第3回(最終回) ドライバは進化する

先月号までは3Dボード購入に関する話をしてきました。もう3Dボードを購入した人もいるかと思いますが，じつは3Dボードは，購入してからがなかなか大変だったりします。今回は締めくくりとして，3Dボード購入後に発生するトラブルや対処法などについて考えてみましょう。

有原昌顕 (Masaki Arihara)
Profile
生まれは東京だが，育ちは奈良の土着民。大阪に移ってからは，ビジネス畑のプログラマーを経て妙な縁でゲーム業界へ。某社にて某ソフト『FSシリーズ』八つくらい作る。その後，バロックなる怪しい会社を作り，このたび『ミッドガルド』なる怪しいゲームを発表した。

Windows98 RC0 来る

私の仕事場であるバロックには，ときどきエアパックで厳重に保護された茶封筒が届きます。荷札を見ると，何やら英語がつらつらと並んでいて，住所はと見ると，アメリカはレドモンド。ほとんど地球の裏側ですね。そんなマイクロソフトさんからの届け物は，リリースまで秒読み段階に入ったWindows98の日本語版。そのバージョンはRC0(Build1691)。ついにβの文字が取れ，製品版とほぼ変わらないレベルになったことを示しています。まあこれがそのまま発売されることはないでしょうが，少なくとも仕様に大きな変更が加えられることはもうないでしょう。

『ミッドガルド』のほうもひとまず落ち着いたことですし，早速自分のマシンに入れてみることにしました。

変わらないやん

いや確かに，すでにIE4.0を導入していれば，見た目は変わりませんよ。そんなことは百も承知のうえで入れたんですけど，やっぱりちょっと物足りない。それでも，インストール時に質問事項がほとんどなくなって自動化が進んだこと，そして何よりも，インターネットを通じて自動的にソフトウエアのアップデートができるようになっているのは大きな利点ではないでしょうか。

ところで，このソフトウエアのアップデート。3Dカードにおいても，非常に大きな問題になっています。というのも，ゲームとの組み合わせによっては，正常に表示されなかったり(**写真1**)，ひどい場合は止まってしまうこともあるからなのです。3Dボードの機能は非常に多岐多彩ですが，それだけにボード・メーカーの予想もしなかった使いかたをするゲームがよく出てくるのです。

そうなると，3Dボードを制御するドライバと呼ばれるプログラムを改良するか，ゲーム側がそのボード用に特化した対処策を施さなければなりません。前者はドライバのアップデート，後者はゲームのパッチ当てと一般的に言われます。

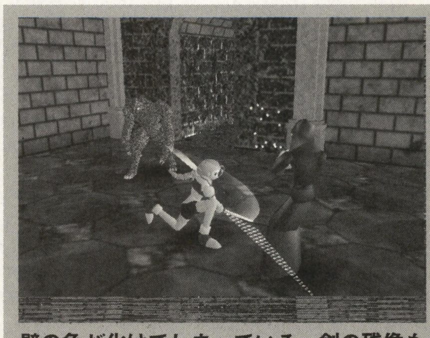
とくに，ドライバのアップデートはそれこそ1日単位で更新されているのが現状です。

最新のドライバを手に入れよう！

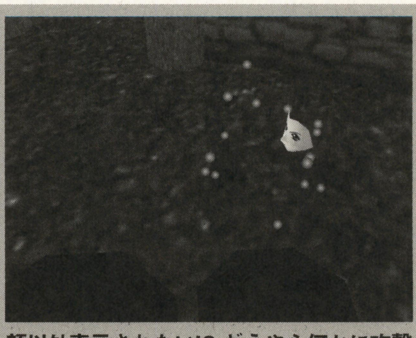
3Dボードを最大限に活用するには，とにかくドライバを常に最新版にしておくことです。さて，最新版のドライバはどのようにすれば手に入るのでしょう？

1．ボードに付属している

これは当たり前ですね。最新の3Dボードを買えば，当然ドライバも最新という



壁の色が化けてしまっている。剣の残像もおかしい。



顔以外表示されない!? どうやら何かに攻撃されているらしいのですが。

▲《写真1》左はATI 3D RAGE右はVIRGE/GXによるもの。いずれも1997年秋より前のドライバを使用してムリヤリ作成したものです。もちろん，現在のドライバを使用すればちゃんと正常に表示できます。

わけです。ですが，発売された3Dボードは，その瞬間から数千，数万単位のユーザーによってありとあらゆるゲームを動作させられることになります。

その結果として，ボード・メーカーとゲーム・メーカーには多数の問い合わせが殺到します。曰(いわ)く，『動かない！』，『表示がおかしい！』，そして，『遅い！(涙)』。そうして，1か月もしないうちにドライバは更新されてしまうのです。

2．メーカーから取り寄せる

この方法は，ある意味で一番確実で安全です。ただし，手数料やフロッピーディスク代などがかかりますから，有償になることがほとんどです。金額はメーカーによってまちまちですが，だいたい2,000円前後が多いようです。

また，明らかに製品側に問題があるような場合は，無償で手続きをとってくれる場合もあります。

3．付録CD-ROMなどから入手する

最近のパソコン誌には，CD-ROMが付録として付いてくるものが非常に多くなってきました。体験版やフリーウエア，シェアウエアなどを収録したものが大半ですが，たまにメーカーの最新ドライバを一気に収録してくれることがあります。

この方法では安価に大量のドライバを入手できますが，望むドライバが収録されていない場合もありますし，雑誌のCD-ROM制作には約1か月の時間を要しますので，雑誌が発売されたときには，すでに古くなっている可能性もあります。

4．インターネットで入手する

さて，最も経済的で，手軽で，そして何といっても，最速な手段でドライバを入手できる方法が，インターネットによるものです。もちろん，インターネットを使える環境を持っていることが最低条件ですが，近くにインターネット喫茶があれば，そこを利用させてもらうこともできるでしょう。**写真2**に主だった3Dボード・メーカーのサイトを紹介します。

もちろん，インターネットを利用すると，3Dボードだけでなく，サウンド・ボードのドライバやBIOS，ゲームのアップデートも受けられます（そのメーカーがホームページを持っていればですが…。バロックは準備中です。しばらくお待ちください）。

ドライバを更新しよう

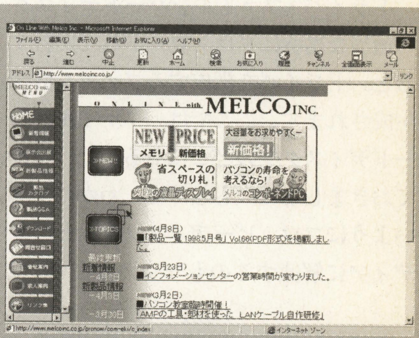
新しいドライバを入手できたら，早速アップデートしてみましょう。ここでは，3月末にバージョンが1.10にアップしたI/Oデータ機器の『GA-RUSH6/PCI』をサンプルとして解説していきましょう。

このバージョンは，さまざまなゲームで報告された不具合を改善したほか，速度の向上も図られているという非常にすばらしいものです。さて，ドライバを更新する手順は以下のとおりです。

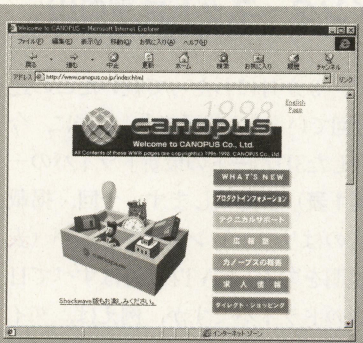
①ドライバ・ファイルを入手，解凍する。
②画面のプロパティを開く。
③ドライバを変更する。

こう書くと簡単なようですが，じつは初心者にとってはなかなかそうでもありません。まずは，ドライバ・ファイルの解凍から始めましょう。

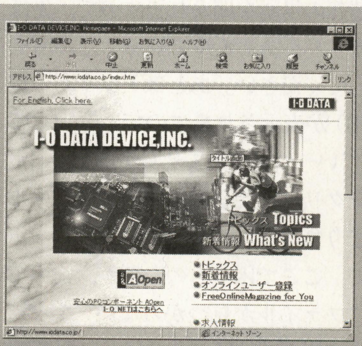
インターネットからダウンロードされるドライバは，ほとんどの場合，圧縮された一つのファイルになっています。ファイル名の拡張子が“LZH”や“ZIP”に



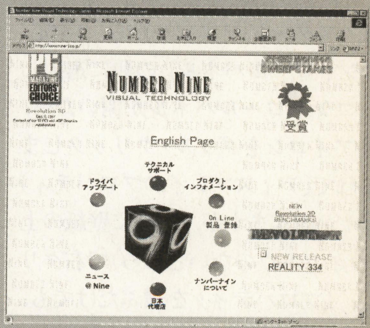
メルコ
http://www.melcoinc.co.jp



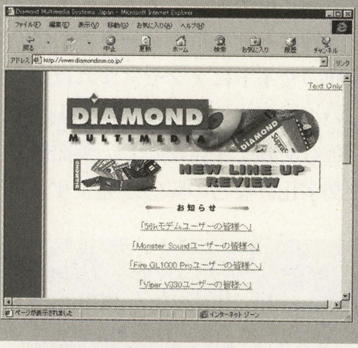
カノープス
http://www.canopus.co.jp



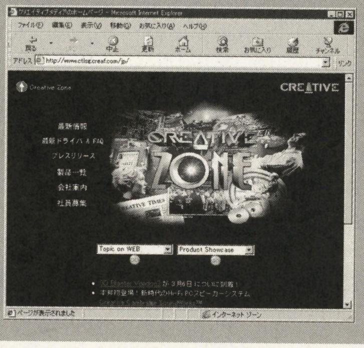
アイ・オー・データ機器
http://www.iodata.co.jp



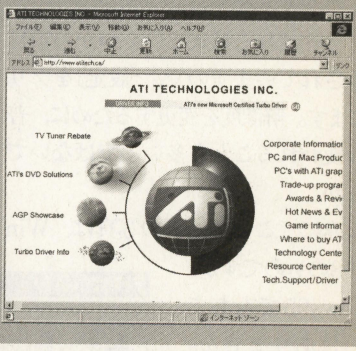
ナンバーナイン・ビジュアル・テクノロジー
http://www.nine-j.co.jp



ダイアモンド・マルチメディア・システムズ
http://www.diamondmm.co.jp

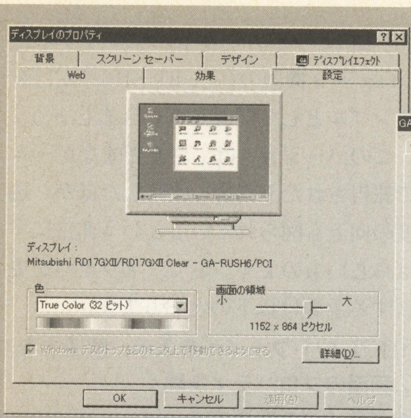


クリエイティブメディア
http://www.ctisg.creaf.com/jp

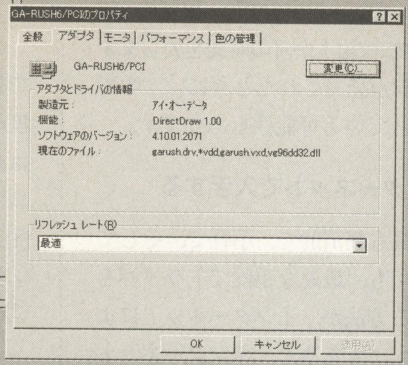


ATI TECHNOLOGIES INC.
http://www.atitech.ca

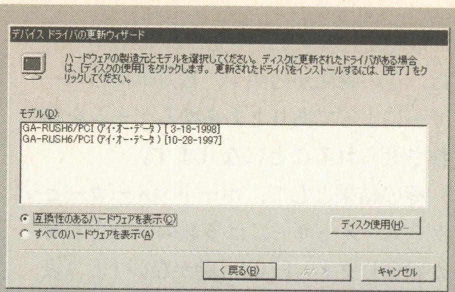
▲《写真2》国内の主な3Dボード・メーカーのホームページ。ATIテクノロジーズジャパンだけは日本語のホームページを持たず，カナダのATI TECHNOLOGIES INC.からドライバを入手しなければならない。英語メニューを追いかけるのが大変な人は，第1表にある各ドライバの掲載場所のリストを使おう。



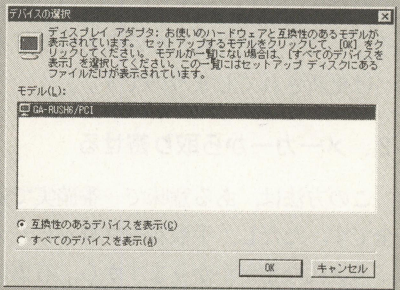
▲《写真3》画面のプロパティ。〔詳細〕タブでは，画面の解像度や使用するドライバを変更することができます



▼《写真4》アダプタ変更の画面。『GA-RUSH6/PCI』がインストールされていることがわかります



▶《写真5》ドライバ選択の画面。じつは最新のドライバがすでにインストールされていたりするが，まあ気にしないでください



▲《写真6》ドライバ・ソフトを解凍した場所を指定すると，インストールできるドライバが表示される

なっている場合は，そのファイルを解凍するためのユーティリティが必要です。最も，最近は自己解凍方式（実行するだけで自分で解凍してくれる）のものが一般的になっていますので大丈夫でしょう。

ドライバ・ファイルをハードディスクの適当な場所にダウンロードして実行すると，ドライバを構成するファイル群が生成されます。ここでは，ファイルがハードディスク上のどこにあるかだけ覚えておきましょう。もしくは，わかりやすいようにフロッピーディスク上などのメディアに解凍するのも一つの方法です。

コントロールパネルを開く

次に，スタート・メニューから，〔設定〕→〔コントロールパネル〕の順に選択します。コントロールパネルが開いたら，〔画面〕アイコンをダブル・クリックします。これで〔ディスプレイのプロパティ〕(**写真3**) が開きますが，単純に壁紙の上(何もウィンドウのないところ)で右クリックし，〔プロパティ〕を選ぶだけでも，同じことができます。

タブと呼ばれる形式でいくつかの項目が表示されていますので，〔設定〕をクリックします。解像度を変更するために，普段から使われることも多いのではないでしょうか。

ちなみに，このページの写真は，Windows98のものですが，Windows95でもあまり大差はありません。この原稿が掲載される頃には，Windows98の発売日も発表されているかもしれませんね。

さて，ドライバを変更するためには，右下の〔詳細〕ボタンをクリックします。またウィンドウが開きますが，ここでは〔アダプタ〕のタブをクリックします。すると，現在インストールされているドライバの情報が表示されます (**写真4**)。勘のいい人はもうおわかりですね。右上の〔変更〕ボタンをクリックします。すると，インストール可能なドライバの一覧が表示されます。

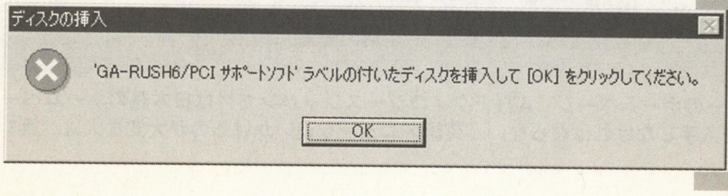
ここではまったく新しいドライバをインストールするわけですから，〔ディスク使用〕のボタンをクリックします。ドライバ情報の場所を聞かれますので，先ほどドライバ・ファイルを解凍した場所を指定してください。あとはドライバ一覧 (**写真6**) が表示されますので，選択して (たいてい一つしか出ませんが)，『OK』ボタンをクリックするだけでインストールが始まります。

さて，ここで困りものなのが，途中でよく“ファイルが見つからない”などでディスクを要求するメッセージ (**写真7**) が出てくることです。指定した場所にあるに決まっているだろ！　と叫びたいところですが，ここはぐっとこらえて〔OK〕を押し，ドライバ・ファイルがある場所をもう一度指定してあげましょう。何とかならないものかな～とか思っていますが，Windows98 RC0でも変わっていないようです。

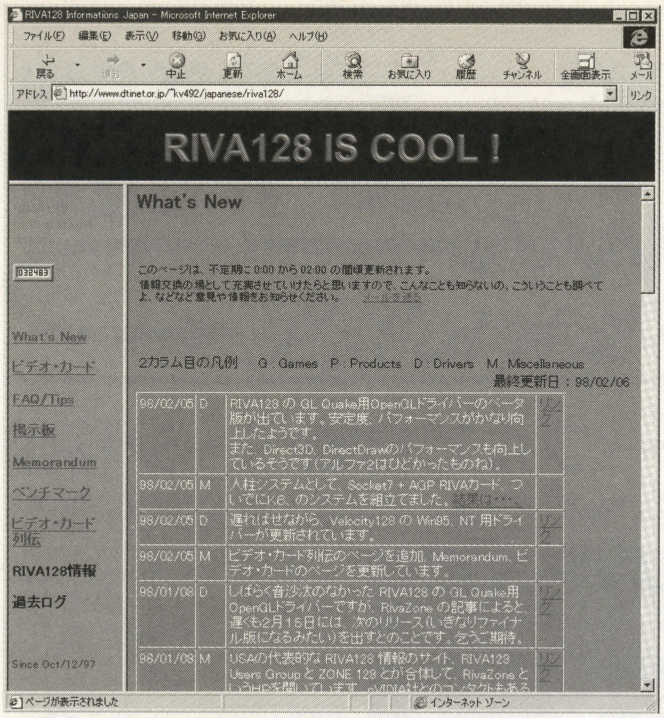
ここまでの数々の艱難辛苦を乗り越えて (初心者にはファイルの場所の指定だけでも大変です)，ようやくドライバのインストールが終了します。再起動を促されるでしょうから，快く了解してあげましょう。再起動が終わったら，手近なゲームを起動してみてどう変わったか見てみるのもいいでしょう。

インターネットは宝の山

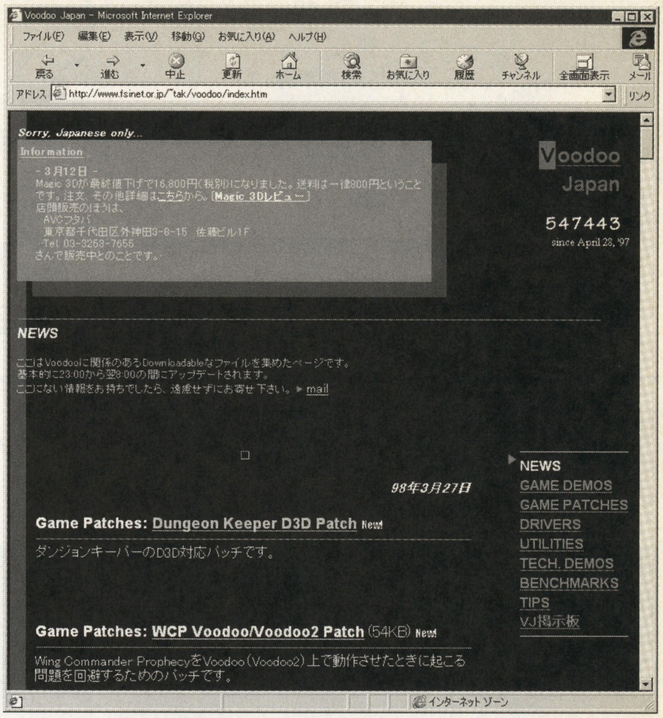
さて，３か月にわたって続いたこの連載も今回でいったん終了です。最後に，今回紹介した3Dボードの最新ドライバの一覧 (**第1表**) を掲載します。今回，掲載したものはリファレンス・ドライバ (表中の説明を参照) とATI以外はすべて日本語版のドライバですが，例えば，ダイアモンド・マルチメディア・システムズなど，海外に本社を持つメーカーの場合は，本社のサイトにアクセスすればさらに新しいバージョンのドライバが入手できることもあります。ただし，英語版ですので文字化けなどの障害が発生する可



◀《写真7》こんなメッセージが表示されることも！　嫌味で大きく載せちゃいました。もちろん，他のドライバを使用していれば名前も変わります。確かに，フロッピーディスクからインストールすることが多いんでしょうけど・・



▲《写真8》nVidiaの『RIVA128』を扱ったホームページ。ドライバの最新情報や，意見交換のための掲示板などがある
RIVA128 Information Japan(http://www.dtinet.or.jp/˜kv492/japanese/riva128/)



▲《写真9》Voodoo搭載ボードを使っている人は絶対に見逃してはいけない！　最新ドライバやゲームのパッチ情報はもちろん，VJ掲示板は役に立つ情報で一杯
Voodoo Japan(http://www.fsinet.or.jp/˜tak/voodoo/index.htm)

能性があります。例外として，ATIのドライバは各国語のドライバがすべて一つにまとめられており，その中にちゃんと日本語版のドライバも入っています。

また，インターネットにはこういった3Dボードの情報を扱うホームページが数多く存在します。上に**写真8，9**として，二つほど紹介していますが，とくにVoodoo Japanは，Voodooチップ搭載型のボードを持っているユーザーは絶対に見ておかなければならないほど，情報が充実したホームページです。Voodoo専用のゲーム以外にも，Direct3Dを使用したゲームデモのダウンロードも可能ですので，Voodoo以外のユーザーも見て損はありません。

祭りは続く

世間は，発売されたばかりの『Voodoo2』の話題で持ちきりです。インテルの参入など，ますます熱くなる3Dボード戦争は，今後も目が離せそうにありません。私も彼らの後を追い続け，よりおもしろいゲームを作っていきたいと思います。3か月という短い間でしたが，お付き合いいただき本当にありがとうございました。また機会があればお会いしましょう。

《第1表》98年4月8日現在の最新ドライバ更新状況。バージョン番号は，4.10...と続くのがドライバのバージョン。そうでないものはメーカーからリリースされたドライバ・セットとしてのバージョンというところ。Voodoo2は出たばかりなので，ホームページ上ではまだ公開されてないようです（FTPからダウンロードは可能ですが）。

搭載チップ	製品名	メーカー	バージョン	更新日	ドライバ所在地
RIVA128	PWR128P	カノープス	4.10.01.0206-1.10.11b	1998/02/23	http://www.canopus.co.jp/tech/win95.htm
	Viper V330	ダイヤモンドマルチメディアシステムズ	4.10.01.0024	1998/03/18	http://www.diamondmm.co.jp/product-support/drivers/viper-v330PCI.html
3D RAGE PRO	Xpert@Play/Work	ATI Technologies Inc.	4.10.2312	1998/03/13	http://support.atitech.ca/drivers/3drage_pro.html
Voodoo	リファレンスドライバ	3Dfx Interactive, Inc.	2.15	1998/03/04	http://www.3dfx.com/software/download_vgd3d.html
	Monster3D	ダイヤモンドマルチメディアシステムズ	4.10.01.0013(1.10)	1998/03/23	http://www.diamondmm.com/products/drivers/monster-3d.cfm
	Pure3D	カノープス	1.20.02	1998/03/19	http://www.pure3d.com/pure3d/p3d_software.htm
Voodoo2	リファレンスドライバ	3Dfx Interactive, Inc.			
	GraphicBraster Voodoo2	クリエイティブメディア			
	Monster3D2	ダイヤモンドマルチメディアシステムズ	4.10.01.0200	1998/03/23	http://www.diamondmm.com/products/drivers/monster-3d2.cfm
Voodoo RUSH	リファレンスドライバ	3Dfx Interactive, Inc.	4.10.01.2071	1998/03/04	http://www.3dfx.com/software/download_vrdispdrv.html
	GA-RUSH6/PCI	アイ・オー・データ機器	4.10.01.2071(1.10)	1998/03/30	http://www02.iodata.co.jp/lib/graphics/garush6/index.htm
Permedia2	リファレンスドライバ	3dLabs, Inc. Ltd	2105-0342	1998/03/17	http://www.3dlabs.com/drivers/
	FireGL 1000 PRO	ダイヤモンドマルチメディアシステムズ	4.10.01.2255	1997/12/16	http://www.diamondmm.co.jp/product-support/drivers/fire-gl-1000pro.html
	GraphicBlaster Exxtreame	クリエイティブメディア	4.10.01.2108(1.08)	1998/04/07	http://www.creaf.co.jp/main/tech/ftp/ftpnew.htm
	GA-PⅡ8/PCI	アイ・オー・データ機器	1.12C	1998/03/13	http://www.iodata.co.jp/lib/graphics/gapii8pci/index.htm
	WHP-PS4/8	メルコ	1.101	1998/03/03	http://www.melcoinc.co.jp/index.html
Ticket To Ride	Revolution3D	Number Nine Visual Technology, Inc.	01.061.142E CD	1997/12/02	http://www.nine-j.co.jp/support/drivers/rev3ddrv.html

※リファレンス・ドライバというのは，3Dボードの心臓部である3Dチップのメーカーが提供しているドライバ。各ボード・メーカーは，そのドライバをもとにしてアレンジを加え，自社のボードのドライバとして出荷する。つまり，本当に最新のドライバを手に入れようと思ったら，このリファレンス・ドライバを入手すればよいわけですね。ただし，ボードによっては動かなかったり，そして当然のことながら英語版なわけですから，使いこなすにはそれなりの知識が必要です

ベーマガ・ホームページ制作者がキミに教える！

めざせ！ホームページ開設

教えてやまかん先生

講義 その14 クライアント・プルで自動ページ移動

TEXT BY 山崎 寛（やまかん） 知る人ぞ知るベーマガ・ホームページ（http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/）制作者

テキスト・エディタとWWWブラウザだけで，ホームページ作りが楽しめる連載です。インターネットに接続されていなくても，自分で入力したHTML文書をホームページとして見ることができるので，興味のある人はぜひチャレンジしてみてください。

今回は，一定時間経つと自動的にページ移動するクライアント・プルを紹介しましょう。

この記事で紹介しているリストを『メモ帳』などで入力し，拡張子を“○○.htm”として保存すれば，『インターネット エクスプローラ』や『ネットスケープ ナビゲータ』などのWWWブラウザで，ホームページとして見ることができます。

クライアント・プル機能でページを自動的に移動

さて今回は，ページを表示してから一定時間後に，自動的に他のページを表示するという「クライアント・プル」についてです。

これは，<HEAD>～</HEAD>部につぎのような記述を追加することで行ないます。

<META HTTP-EQUIV="Refresh" CONTENT="秒数;URL=他のページ">

他のページではなく，現在表示しているページを読み込み直す場合には，

<META HTTP-EQUIV="Refresh" CONTENT="秒数">

と記述します。

この<META>タグというのは，クライアント・プルのために存在するわけではなく，この他にも使いかたがあります。その他の使いかたについてはあとで説明することにして，まずはクライアント・プルについて紹介しましょう。

ベーマガ・ホームページに移動してみよう

例としてリスト1を示します。リスト1をWWWブラウザで表示すると，（対応しているブラウザならば）5秒後にベーマガ・ホームページに移動します（第1図）。実際に試す場合は，パソコンをインターネットに接続した状態にしてから，リスト1を表示させてください。

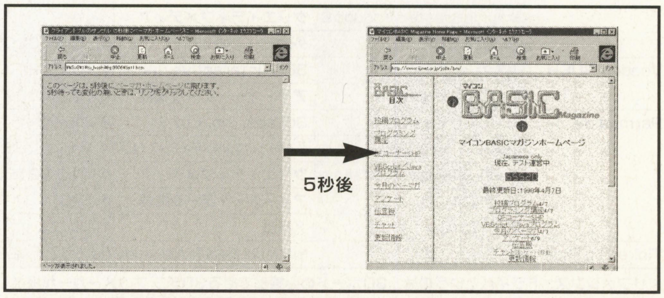
クライアント・プルはこんなときに使おう

クライアント・プルの活用手段として，URLが変更された場合，これまでのURLにクライアント・プルを使った新しいURLへの移動ページを用意して，数秒経つと自動的に新しいページに移動するようにしたり，トップページ全体をタイトルとして使い，自動的に目次ページに移動するといった使いかたがあります。こうした使いかたは，ページ移動をかっこよく見せられるので，アクセスした人をホームページの世界により引き込むことができます。かっこいいホームページを作りたい人などは，チャレンジしてみてもいいかもしれませんね。

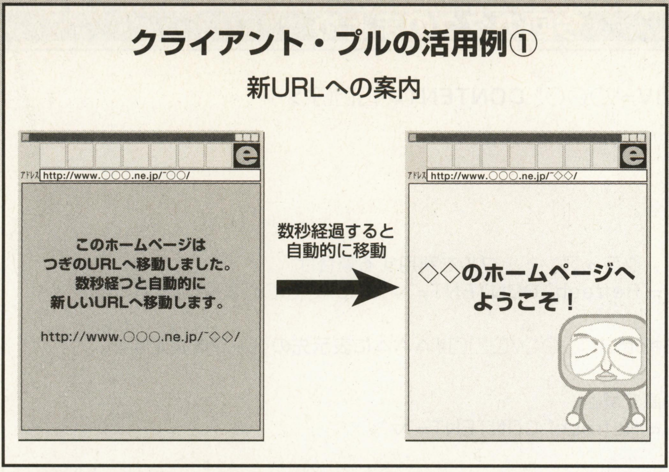
ただ，WWWブラウザによってはクライアント・プルが機能しない場合もあります。そのようなユーザーも配慮して，クライアント・プルを利用する場合は，リンクによる移動も必ず用意するように心がけましょう。

《リスト1》クライアント・プルのサンプル・リスト

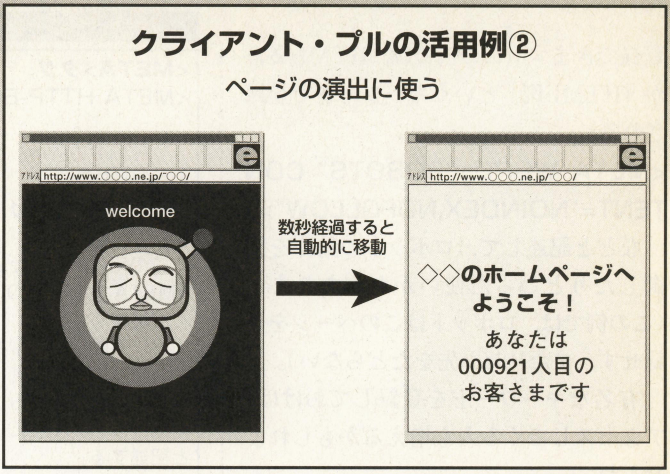
```
<HTML>
<HEAD>
<META HTTP-EQUIV="Refresh" CONTENT="5;URL=http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/">
<TITLE>クライアントプルのサンプル（5秒後にベーマガ・ホームページに飛びます）
</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
このページは，5秒後に<A HREF="http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/">ベーマガ・ホーム
ページ</A>に飛びます。<BR>
5秒待っても変化のないときは，リンクをクリックしてください。<BR>
</BODY>
</HTML>
```



《第1図》ページを表示して5秒経過すると，自動的に指定したページに移動するように設定できる



《第2図》URLを変更したとき，旧URLにクライアント・プルを使った移動ページを用意すればページ移動の手間が少し省ける



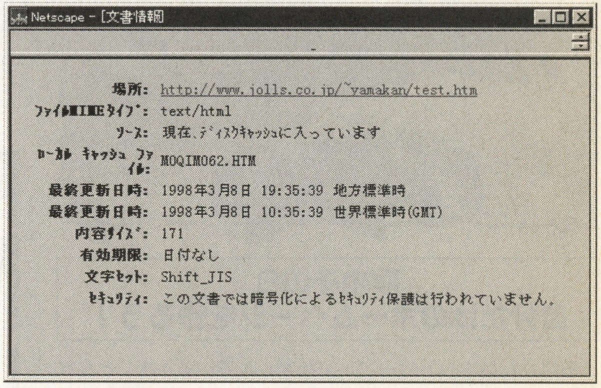
《第3図》トップページにタイトル・イラストを用意して，自動的に目次のページなどに移動するようにすれば，ホームページの世界により入り込みやすくなるぞ

HTTP応答ヘッダの一例：
HTTP/1.0 200 OK
Date: Wed, 08 Apr 1998 03:24:57 GMT
Server: Apache/1.1.3
Content-type: text/html

空行

本文：
<HTML>
〜
</HTML>

《第4図》ファイルなどがサーバから送られる際は，必ずHTTP応答ヘッダが付いている



《第5図》<META>タグによって最終更新時刻が指定された。WWWブラウザから参照できる

また，表示時間をあまり短く指定すると，ブラウザの［戻る］ボタンで戻っても，すぐにつぎのページに移動してしまったりする，「迷惑なページ」になってしまうこともあります。表示時間は，余裕を持った秒数に設定しましょう。

<META>タグの記述内容

今回登場した<META>タグには，さまざまな使いかたがあります。それらを紹介する前に，まずはタグの内容を解説していきましょう。

タグの内容は

<META HTTP-EQUIV="○○" CONTENT="▼▼">

となっていますが，これは実は「HTTP応答ヘッダに，○○：▼▼という記述を付け加える」という意味です。

何やら聞き慣れない言葉がでてきましたね。「HTTP応答ヘッダ」とは何でしょう？

インターネットでホームページを見る場合，HTTPというプロトコル（通信手順）で通信しているということは，以前（リンク紹介の回）説明したと思います。HTTPで通信を行なう際，サーバから送られる情報には，**第4図**のようなヘッダが必ず付いてきます。

これはHTMLファイルだけでなく，GIFやJPEGファイルなど，ファイルの種類に関係なくヘッダは付いています。これはサーバと通信する場合のことで，ハードディスクに保存されているファイルを表示する際などは関係ありません。

このヘッダをHTTP応答ヘッダといい，WWWブラウザは，ファイルの種類や容量などを，このヘッダを見て確認しているのです。

HTTPヘッダの項目を<META>タグで変更する

例えば，HTTPヘッダには最終更新時刻を示す「Last-modified」という項目があるのですが，

<META HTTP-EQUIV="Last-modified" CONTENT="8-Mar-1998 10:35:39 GMT">

という記述をしたHTMLファイルを表示させると，ファイル情報を参照した際，**第5図**のようにブラウザは<META>タグで指定した時刻に更新されたと表示します（表示しないブラウザもあります）。

クライアント・プルの記述では「HTTPヘッダのRefreshという項目に，秒数;URL=ページ・アドレス，という記述を加える」とも読みとれるわけです。

<META>タグの他の用法

<META>タグには，他にも検索エンジンなどのロボット用に使うこともできます。

<META WORD="KEYWORD" CONTENT="HTML例">

と記述すれば，検索用のキーワードを

登録できます（この例では，HTML文書が「HTML例」というキーワードで登録される）。

<META WORD="ROBOTS" CONTENT="NOINDEX,NOFOLLOW">

などと記述して，ロボットの動作を制御したりといった使いかたがあります（この例では，ロボットはこのページを登録せず，またリンク先をたどらない）。

有名なキーワードを登録しておけば，アクセスしてくる人も増えるかもしれませんね。

今回のタグのまとめ

<META>タグ

<META HTTP-EQUIV="○○○" CONTENT="□□□">

HTTP応答ヘッダに，
○○○: □□□
という記述をつけ加える。

この用法の一例として，クライアント・プルを利用する場合は，
<META HTTP-EQUIV="Refresh" CONTENT="▽;URL=○○○/□□□#△△△">
と記述する。
▽に移動までの秒数を指定し，○○○/□□□#△△△に表示先のページを指定する。

同じページを読み込み直す場合，
<META HTTP-EQUIV="Refresh" CONTENT="▽">
と記述する。

夢中その8
自分だけのホームページを作ろう！

みなさんはネットサーフィンを楽しんでいるとき，どんなHPに惹かれますか？　私は，とにかく制作者の個性が出まくっているHPが大好きです。さらに，イラストがたくさんあって見やすくて，ページ移動が速ければ言うことなし！（私のHPはけっこう遅いけれど…）

イラストのダウンロードが遅すぎたり，文章ばかりのHPは反対に苦手だったりします。せっかく，イラストの貼り付けや背景までデザインできちゃうのだから，おしゃれで個性的なHPを見てみたいですよねっ。

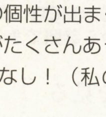
「コラム」や「日記」などの文章コーナーは，興味がないと見るのが非常におっくうになってしまいます。そうならないためにも，文章を読む前に自己紹介コーナーを見て，作者のキャラクターを知っておきましょう。そうすると，コラムが結構おもしろく読めますよ。

自己紹介は，HPを見るときに必ず見るコーナーだと思うので「たかが自己紹介」とあなどってはいけない！　ホントのことを書かなければいけないわけではないので，ふだんと正反対の性格をプロフィールとして紹介して，破天荒にHPを運営してみるとまた楽しいかもしれませんよね。

というわけで，HP制作の内面的なところを書いてみましたがいかがでしたでしょうか？　これまで紹介したことをふまえて，みなさんも楽しいHP作成にチャレンジしてみてください！

次回も，失敗談を交えつつ体験談を書きたいと思いますのでお楽しみに！

作者紹介　神奈川のりこ



開設しているHPも，描いている漫画も，とてもおもしろいマルチ漫画家。HP開設を目指している人は，神奈川さんのHPを参考にしましょう。今すぐhttp://plaza8.mbn.or.jp/~kanagawa/にアクセス！

神奈川のりこのホームページに夢中

プログラマー&クリエイターへの登竜門

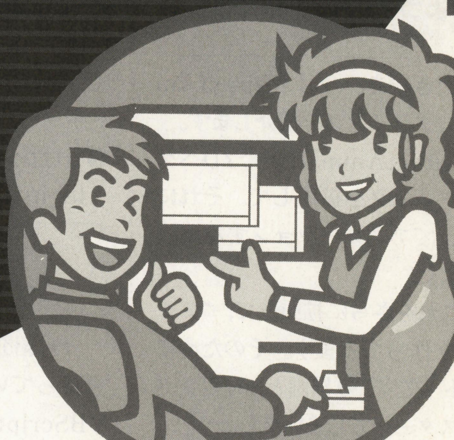
BMプログラミング講座&特選投稿プログラムコーナー

Windows
FM TOWNS
MSX/2/2+/turboR
PC-8801mkⅡSR
PC-9801
X68000
FX-890P
DOS/V
Macintosh

本コーナーは，さまざまな機種に対応したプログラム言語のプログラミング学習と創作をテーマに，各言語の講座と投稿作品で成り立っています。これから，プロのプログラマーやクリエイターを目指すみなさんにとっても役立つ情報が満載です。手近にあるパソコンに入力して，お楽しみください。

それぞれの記事にはプログラムを作成するときの注意点や改造方法などが紹介されています。また，投稿ページでは，“CHECKER FLAG”というコラムがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムに対し批評を加えています。自分でプログラムを作ったり，これから投稿しようとしている人にとっては，とても参考になるでしょう。

ここに掲載されているプログラムは，ベーマガ・ホームページからもダウンロードできます。
URL=http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/



ベーマガ創刊200号記念プログラム・コンテスト開催中！

プログラム投稿者へのお願い

自分の作ったプログラムを投稿しようという人はつぎのきまりを守って応募してください。

①プログラム（作品）ファイル②プログラムの説明，住所・氏名・年令・職業（学校名）・電話番号（連絡のつく時間も）を書いた原稿のテキスト・ファイルをフロッピーディスクにセーブし（プリンタで打ち出した原稿も同封のこと），お送りください。

プログラムの説明には，①内容②使いかた・遊びかた③操作方法④プログラムのしくみ（変数表やフローチャートも）⑤プログラムの具体的入力方法，注意点⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点⑦使用機種名⑧言語（バージョン，モードなども）などを書きます。

注1）プログラムは必ずチェックし，ミスを防ぐために2～3本入れてもらえば安心です。

注2）プログラムの説明は，テキスト・ファイルをフロッピーディスクにセーブし，念のためプリンタで打ち出したものも同封することが基本ですが，手書き原稿でも受け付けます。その際，できるだけていねいに，マス目のある用紙を使用してください。

注3）フロッピーディスクのラベル，封筒の裏面にも対応機種，言語，プログラム名（ファイル名も），原稿ファイル名，住所，氏名，電話番号を必ず記入してください。

内容はオリジナルのもので，未発表のものに限ります。もし，参考にした記事や本がありましたら，書名，号数，記事名，筆者名，記事のタイトルなども明記しておいてください。

お送りいただいたディスクはお返しできませんので，あらかじめバックアップをとっておいてください。

掲載されたプログラムに対しては，規定の原稿料をお支払いし，掲載誌をお送りいたします。

編集部

★本誌とじ込みの愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。
あて先：〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン「特選プログラムコーナー」係（実用，ミュージック・プログラムなどはっきりわかるように書いてください）

マイクロソフトの技術者がBM読者に伝授する！

Visual Basicによる

特別連載

DirectX（ダイレクト エックス）プログラミング入門

TEXT＆PROGRAMMING●Visual Basicサポートグループ 平井昌人

第3回　Direct Animationで実現する“テキスト描画”と“サウンド制御”

この連載では，マルチメディア技術である『DirectX（ダイレクト・エックス）』を，『Visual Basic（以降VBと略）』や『Visual Basic Script（以降VBScriptと略）』でプログラミングしていきます。今月は，先月号に引き続き，DirectAnimationでテキスト描画とサウンド制御を実現し，“アナログ時計”を作ってみましょう。

ちょっと復習から

先月号に引き続き，今月もDirectAnimationのプログラミングを紹介します。

前回は，DirectAnimationで2Dベクトル・グラフィックを描画して，それに動きをあたえてアニメーションする技法を紹介しました。

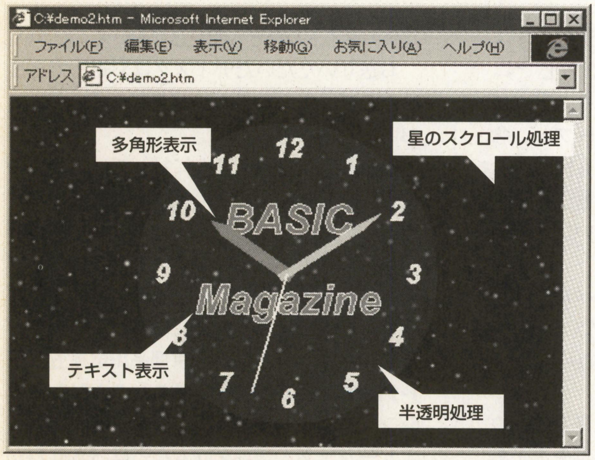
今回は，これをさらに拡張して，“アナログ時計”を作ってみます。そのためには，テキスト（文字）の描画と，サウンドの制御をマスターしてしまいましょう。

なお，プログラムの動作を確認するためには，『Microsoftインターネットエクスプローラ4.01（以降IE4と略）』が必要です。まだ持ってない人は，下記インターネット・アドレスで入手してください。

●http://www.microsoft.com/ie_intl/ja/

VBがなくてもプログラミングできる！

今月紹介するプログラムは，VB製品版を持っていない人でも楽しめるように，VBScriptによるHTMLをベースに説明していきます。



《第1図》IE4でリスト1を実行すると，アナログ時計が表示される。半透明処理などが，なかなかカッコイイぞ！

今回作るのは，**第1図**のようなアナログ時計です。テキスト表示とサウンド制御が今回のメインテーマですが，他にも

- **イメージの半透明**
- **頂点座標を指定した多角形の描画**
- **背景のスクロール**

なども組み込んでいます。あなたも，見栄えをよくするテクニックとして参考にしてください。

HTMLのソースを，**リスト1**に示します。このリストの入力は，適当なテキスト・エディタで行なってください（Windows付属のメモ帳でOK）。入力したら，拡張子を“htm”または“html”にして保存します（ここでは“c:¥demo2.htm”にしている）。

最後に，IE4のメニューより，[ファイル]-[開く]で保存したファイルをオープンすると，アナログ時計が表示されます。

リスト解説 まずはコントロール指定

DirectAnimationは，“COMベースのライブラリ”といえます。これをもう少しかみ砕くと，プロパティ（属性）やメソッド（機能）を含むオブジェクトの集まりということを意味します。

リスト1をよく見ると，「Set」ステートメントを多用していることに気づくと思います。DirectAnimationのプログラムは，VBの一般的なプログラムとちがい，

- **オブジェクトを作成してそれを引数にあたえる**
- **オブジェクトのメソッドで，さらにオブジェクトを作成したりする**

というような，ちょっと変わったスタイルを取ります。

DirectAnimationを利用するには，“DirectAnimationコントロール”を使います。コントロールは，HTMLの<OBJECT>タグで指定し，「DAControl」という名前を付けてあります。そして，DirectAnimationのプロパティやメソッドを使うための準備をします。

これが，リスト1の①の部分

Set m = DAControl.PixelLibrary

で，DAStaticオブジェクトを変数mにセットします。

ここから先月の復習になりますが，DirectAnimationの座標系システムは，MeterLibraryとPixelLibraryがあります。このサンプルはPixelLibraryを使用しているので，「中央が原点（0，0），X軸は右がプラス，Y軸は下がプラス，単位はピクセル」となります。

時計の土台部分を作るには？

つぎに，いよいよ描画部分に入ります。まずは，先月号で紹介した2Dベクトル・グラフィックのテクニックを使って，土台になる円形の部分を作りましょう。

リスト1の②を見てください。

Set ovalpath = m.Oval(240, 240)
Set border = m.EmptyLineStyle
Set fillimg = m.SolidColorImage(m.Blue)
Set clock = ovalpath.Fill(border, fillimg)
Set clock = clock.Opacity(0.3)

まずは最初の行で，DAStaticオブジェクト(m)のOvalメソッドで「幅240ピクセル，高さ240ピクセル」の円を定義します。

変数ovalpathは，図形を示す軌跡（DAPath2オブジェクト）です。

つぎに，EmptyLineStyleプロパティで，変数borderに線の定義を行なうDALineStyleオブジェクトをセットします。このEmptyLineStyleは，“線なし”を意味します。

つぎの行で，塗りつぶしのためにSolidColorImageメソッドで，青（m.Blue）のDAImageオブジェクトを作成します。軌跡から画像にするために，DAPath2オブジェクトのFillメソッドで「枠線なし，青の塗りつぶし」の円を描画したDAImageオブジェクト（clock）を作成します。

さらに最後の行で，Opacityメソッドを使って，後ろが透けて見えるように半透明の設定をします。

フォントの指定はどうする？

テキスト（文字）を表示するには，どのようなスタイル（フォント名，色）を使うか指定する必要があります。このフォントを取り扱うオブジェクトが，“DAFontStyleオブジェクト”です。

ここで，リスト1の③

Set fnt = m.Font("Arial", 18, m.Yellow)
Set fnt = fnt.Bold
Set fnt = fnt.Italic

に注目してください。

まず最初の行で，DAStaticオブジェクトのFontメソッドを使って，「フォント名がArial，サイズが18ポイント，色が黄色」のDAFontStyleオブジェクト（fnt）を作成します。

そのつぎの2行が，BoldメソッドとItalicメソッドで“太字”“斜体”を指示

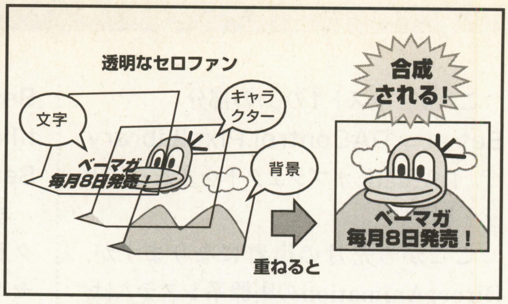
《リスト1》DirectAnimationでアナログ時計を表示するVBScriptのリスト

```
<HTML>
<OBJECT ID="DAControl"
  STYLE="position:absolute; top:0; left:0; z-index:-1"
  CLASSID="CLSID:B6FFC24C-7E13-11D0-9B47-00C04FC2F51D">
</OBJECT>
<SCRIPT LANGUAGE="VBScript">

  Sub Window_OnLoad()
   Const pi = 3.14159265359
   Set m = DAControl.PixelLibrary                          '←①
   '時計台
   Set ovalpath = m.Oval(240, 240)                         '↑
   Set border = m.EmptyLineStyle                           '|
   Set fillimg = m.SolidColorImage(m.Blue)                 '| ②
   Set clock = ovalpath.Fill(border, fillimg)              '|
   Set clock = clock.Opacity(0.3)                          '↓
   '文字盤
   Set fnt = m.Font("Arial", 18, m.Yellow)                 '↑
   Set fnt = fnt.Bold                                      '| ③
   Set fnt = fnt.Italic                                    '↓
   For k = 1 To 12
     Set tmpimg = m.StringImage(CStr(k), fnt)              '←④
     ty = Sin(pi / 6 * (k - 3)) * 100                      '↑
     tx = Cos(pi / 6 * (k - 3)) * 100                      '| ⑤
     Set tmpimg = tmpimg.Transform(m.Translate2(tx, ty + 7)) '↓
     Set clock = m.Overlay(tmpimg, clock)                  '←⑥
   Next
   '飾り文字(Basic)
   Set fnt = m.Font("Arial", 28, m.White).Bold.Italic      '←⑦
   Set strpath = m.StringPath("BASIC", fnt)                '←⑧
   Set border = m.DefaultLineStyle.Color(m.White)          '↑
   Set fillimg = m.SolidColorImage(m.Gray)                 '|
   Set tmpimg = strpath.Fill(border, fillimg)              '| ⑨
   Set tmpimg = tmpimg.Transform(m.Translate2(0, -32))     '|
   Set clock = m.Overlay(tmpimg, clock)                    '↓
   '飾り文字(Magazine)
   Set strpath = m.StringPath("Magazine", fnt)             '↑
   Set tmpimg = strpath.Fill(border, fillimg)              '| ⑩
   Set tmpimg = tmpimg.Transform(m.Translate2(0, 32))      '|
   Set clock = m.Overlay(tmpimg, clock)                    '↓
   '時・分・秒の計算
   Set tm = m.Add(m.DANumber(Timer), m.LocalTime)          '↑
   Set hh = m.Mod(m.Div(tm, m.DANumber(3600)), m.DANumber(12)) '| ⑪
   Set mm = m.Mod(m.Div(tm, m.DANumber(60)), m.DANumber(60)) '|
   Set ss = m.Mod(tm, m.DANumber(60))                      '↓
   '時針
   arrXY = Array(-5, -5, 60, -5, 75, 0, 60, 5, -5, 5)      '←⑫
   Set hand = m.Polyline(arrXY)                            '↑
   Set hand = hand.Close                                   '|
   Set border = m.EmptyLineStyle                           '| ⑬
   Set fillimg = m.SolidColorImage(m.Magenta)              '|
   Set tmpimg = hand.Fill(border, fillimg)                 '↓
   Set num = m.DANumber(pi / -6)                           '↑
   Set num = m.Mul(num, m.Sub(hh, m.DANumber(3)))          '| ⑭
   Set tmpimg = tmpimg.Transform(m.Rotate2Anim(num))       '|
   Set clock = m.Overlay(tmpimg, clock)                    '↓
   '分針
   arrXY = Array(-7, -3, 70, -3, 90, 0, 70, 3, -7, 3)      '↑
   Set hand = m.Polyline(arrXY)                            '|
   Set hand = hand.Close                                   '|
   Set fillimg = m.SolidColorImage(m.Green)                '|
   Set tmpimg = hand.Fill(border, fillimg)                 '| ⑮
   Set num = m.DANumber(pi / -30)                          '|
   Set num = m.Mul(num, m.Sub(mm, m.DANumber(15)))         '|
   Set tmpimg = tmpimg.Transform(m.Rotate2Anim(num))       '|
   Set clock = m.Overlay(tmpimg, clock)                    '↓
   '秒針
   arrXY = Array(0, -1, 100, -1, 100, 1, 0, 1)             '↑
   Set hand = m.Polyline(arrXY)                            '|
   Set hand = hand.Close                                   '|
   Set fillimg = m.SolidColorImage(m.White)                '|
   Set tmpimg = hand.Fill(border, fillimg)                 '| ⑯
   Set num = m.DANumber(pi / -30)                          '|
   Set num = m.Mul(num, m.Sub(ss, m.DANumber(15)))         '|
   Set tmpimg = tmpimg.Transform(m.Rotate2Anim(num))       '|
   Set clock = m.Overlay(tmpimg, clock)                    '↓
   '背景
   Set back = m.ImportImage("stars.jpg")                   '↑
   Set back = back.Tile                                    '| ⑰
   Set back = back.Transform(m.Translate2Rate(4, 16))      '|
   Set img = m.Overlay(clock, back)                        '↓
   'サウンド
   Set snd = m.ImportSound("island.mid").Sound             '↑
   Set snd = snd.Loop                                      '|
   Set snd = snd.Gain(0.7)                                 '| ⑱
   Set snd = snd.Pan(0)                                    '|
   Set snd = snd.Rate(0.9)                                 '↓
   'コントロールにオブジェクトをセット
   DAControl.Image = img                                   '↑
   DAControl.Sound = snd                                   '| ⑲
   DAControl.Start                                         '↓
   Call Window_OnResize()
  End Sub

  Sub Window_OnResize()
    On Error Resume Next
    DAControl.Width  = Document.Body.ClientWidth
    DAControl.Height = Document.Body.ClientHeight
  End Sub

</SCRIPT>
</HTML>
```

《第1表》フォント：DAFontStyleオブジェクトを返す主なメソッドとプロパティ

メソッド	内容
m.DefaultFont	フォント名Times New Roman，12ポイント，黒
m.Font(face, point, color)	フォント名face，サイズpoint，色color。パラメータは順に，String型，Double型，DAColor型
f.Family(face)	フォント名の設定。パラメータはString型
f.Size(point)	サイズの設定。単位はポイント。パラメータはDouble型
f.SizeAnim(point)	サイズの設定。単位はポイント。パラメータはDANumber型
f.Color(color)	色の設定。パラメータはDAColor型
f.Bold	太字（ボールド）の設定。パラメータなし
f.Italic	斜体（イタリック）の設定。パラメータなし

※mはDAStaticsオブジェクト，fはDAFontStyleオブジェクト



《第2図》DAImageオブジェクトの概念図

《第2表》イメージ：DAImageオブジェクトを返す主なメソッドとプロパティ

メソッド	内容
m.SolidColorImage(color)	colorで指定される色（DAColor）での塗りつぶし。パラメータはDAColor型
m.StringImage(text, font)	fontで指定されるDAFontStyleで文字列textの描画。パラメータは順に，String型とDAFontStyle型
m.ImportImage(filename)	filenameで指定される画像ファイルの読み込み。パラメータはString型
m.Overlay(image1, image2)	image1とimage2の重ね合わせ。image1がimage2の上。パラメータはDAImage型
p.Fill(border, fill)	軌跡（DAPath2）をもとに，borderで指定されるDALineStyleで枠を，fillで指定されるDAImageで塗りつぶした図形の描画。パラメータは順に，DALineStyle型とDAImage型
p.Draw(border)	軌跡（DAPath2）をもとに，borderで指定されるDALineStyleで枠だけの描画。パラメータはDALineStyle型
i.Opacity(opacity)	半透明の設定。0.0～1.0の範囲。パラメータはDouble型
i.OpacityAnim(opacity)	半透明の設定。パラメータはDANumber型
i.Tile	タイル貼り（並べて表示）。パラメータなし
i.Transform(trans)	平面座標での変換を定義した，DATransform2を適用。パラメータはDATransform2型

※mはDAStaticsオブジェクト，pはDAPath2オブジェクト，iはDAImageオブジェクト

しているわけです。

第1表に，DAFontStyleオブジェクトを返すメソッドとプロパティの一部を示します。なお，③の部分はまとめてつぎの1行でも記述できます。

```
Set fnt = m.Font("Arial", 18, m.
Yellow).Bold.Italic
```

文字盤の数字を配置しよう！

それでは，時計の土台に1～12の文字を刻んで，文字盤を作りましょう。

これには，繰り返し命令の「For」でループを作り，1～12までまわします。それでは，リスト1の④を見てください。

```
Set tmpimg = m.StringImage
(CStr(k), fnt)
```

CStr(k)は，数値型変数kを文字列に変換するVBの関数です。DAStaticsオブジェクトのStringImageメソッドを使って，文字列からDAFontStyleオブジェクト（fnt）の設定にしたがった画像（tmpimg）を作成します。

ただし，テキストは原点（0，0）の位置に描画されるため，土台の外枠のほうへ平行移動させる必要があります。

```
ty = Sin(pi / 6 * (k - 3)) * 100
tx = Cos(pi / 6 * (k - 3)) * 100
Set tmpimg = tmpimg.Trans
form(m.Translate2(tx, ty + 7))
```

このように⑤の部分では，VBのSin関数とCos関数で，移動先のX座標とY座標を計算します。1周は「360度＝2π」なので，12等分します。つまり，pi／6です。

三角関数は，0ラジアンの位置（1，0）が基準です。ちょうど3時の位置が角度0になるため，ループ・カウンタkから3を引いた値を掛け合わせています。

また，Sin／Cosは「－1～1」までの範囲で値を返すので，X，Yともに100ピクセル倍（土台の約半分）します。

移動量の算出ができたら，平行移動を示すDATranslate2メソッドの引数にX，Y方向の移動量をあたえて，DATransform2オブジェクトを作成します。これを，DAImageオブジェクトのTransformメソッドの引数にあたえて適用します。

最後にY座標を「＋7」しているのは，Y軸方向に対しての微調整です。これを行なわないと，文字盤全体がフォントの高さぶん，上にずれてしまいます。

イメージの合成に挑戦！

DAImageオブジェクトは，文字や図形が描画された1枚のセロファンのようなものと考えてください。このようにDirectAnimationでは，いろいろなイメージ（DAImageオブジェクト）をつぎつぎと重ね合わせて，最終的に一つのイメージとして完成させていきます（第2図）。

第2表に，DAImageオブジェクトを返すメソッド・プロパティの一部を示しておきます。

それでは，リスト1の⑥を見てください。

```
Set clock = m.Overlay(tmpimg,
clock)
```

このように，DAStaticオブジェクトのOverlayメソッドを使い，イメージをオーバー・レイ（重ね合わせ）させます。

つまり，時計台（clock）の上にテキスト（tmpimg）を重ね合わせ，その結果イメージをclockに格納します。

Overlayメソッドの引数の順番には注意が必要で，第1パラメータが第2パラメータのイメージの上に重なります。逆にすると，とんでもない結果になりますので注意してください。

ループが終わった時点で，変数clockは1～12の文字がきざまれたDAImageオブジェクトになります。

これで，文字盤は完成しました。

テキストも軌跡で表現できる！

テキストを描画する方法は，もう一つあります。それは，DAPath2オブジェクトを使う方法です。

図形を描画するためには，その軌跡を定義したDAPath2オブジェクトを作成す

る必要がありました。実は，テキストも軌跡として定義することができるのです。

この方法を使えば，テキストに枠を付けたり，枠と中身の色を変えたり，また枠だけを描画したりすることができます。前に紹介したStringImageメソッドによる方法よりも，多彩な表現が可能になる特徴を持ちます。

それでは，文字盤の中に「BASIC」と「Magazine」という飾り文字を描画してみましょう。ここでも，DAFontStyleオブジェクトが必要です。

リスト1の⑦の部分

```
Set fnt = m.Font("Arial", 28,
m.White).Bold.Italic
```

で，「Arial，28ポイント，白，太字，斜体」を定義します。色は軌跡に影響しないので，無視されます。

つぎに，⑧の部分に注目してください。

```
Set strpath = m.StringPath
("BASIC", fnt)
```

ここでは，DAStaticsオブジェクトのStringPathメソッドで「BASIC」の軌跡を表すDAPath2オブジェクト(strpath)を作成します。

そして⑨の部分

```
Set border = m.DefaultLine
Style.Color(m.White)
Set fillimg = m.SolidColor
Image(m.Gray)
Set tmpimg = strpath.Fill
(border, fillimg)
Set tmpimg = tmpimg.Trans
form(m.Translate2(0, -32))
Set clock = m.Overlay(tmp
img, clock)
```

で，「白の枠線」と「灰色の塗りつぶし」を定義して，DAPath2オブジェクトのFillメソッドにより画像(tmpimg)にします。

これも中央に配置されるために，Y軸上方向に32ピクセルぶん移動して，Overlayメソッドでこのイメージを文字盤(clock)に重ね合わせます。

つぎの⑩の部分は，同じ方法で「Magazine」という文字を文字盤に追加します。

```
Set strpath = m.StringPath
("Magazine", fnt)
Set tmpimg = strpath.Fill
(border, fillimg)
Set tmpimg = tmpimg.Trans
form(m.Translate2(0, 32))
Set clock = m.Overlay(tmpimg,
clock)
```

時計の針を動かしてみよう！

それではつぎに，時計の針（時針・分針・秒針）を作ります。

それぞれの“針”は，時刻に合わせて回転させる必要があります。これには，先月号で紹介したDANumberオブジェクトを使います。

リスト1の⑪の部分を見てください。

```
Set tm = m.Add(m.DANumber
(Timer), m.LocalTime)
Set hh = m.Mod(m.Div(tm, m.
DANumber(3600)), m.DANum
ber(12))
Set mm = m.Mod(m.Div(tm, m.
DANumber(60)), m.DANumber
(60))
Set ss = m.Mod(tm, m.DANum
ber(60))
```

ここで，現在の時刻をそれぞれ，時・分・秒にわけます。VBのTimer関数で午前0時からの秒数を求め，それをDANumberメソッドでDANumberオブジェクトに変換します。これに，LocalTimeプロパティを加算（Addメソッド）します。

たとえば，ちょうどAM3:25:45に実行されたら，Timer関数が12345秒を返し，LocalTimeプロパティ（はじめは0）と加算して12345になります。その後，LocalTimeプロパティは増加していくので，変数tmは12346，12347，…とカウント・アップするDANumberオブジェクトになります。

変数hhは，秒（tm）から「時」を算出したものです。1時間＝3600秒なので，tmを3600で割り（Divメソッド），その結果をさらに12で割ってその余り（Modメソッド）を求めます。

同様に，変数mmに「分」を，変数ssに「秒」を算出して格納します。

多角形の描画テクニック

それでは，時針から描画していきましょう。リスト1の⑫を見てください。

```
arrXY = Array(-5, -5, 60,
-5, 75, 0, 60, 5, -5, 5)
```

ここでは，VBのArray関数を使っています。Array関数は，バリアント型の配列変数を作りだします。引数が多いのですが，二つずつ区切って考えるとよいでしょう。

(−5,−5)，(60,−5)，(75,0)，(60, 5)，(−5, 5)

となり，これは多角形の各頂点の座標を示します。時計はX軸正の方向，つまり3時の方向を向いている状態になります。

⑬の部分

```
Set hand = m.Polyline(arrXY)
Set hand = hand.Close
Set border = m.EmptyLine
Style
Set fillimg = m.SolidColor
Image(m.Magenta)
Set tmpimg = hand.Fill(border,
fillimg)
```

では，Polylineメソッドに頂点座標の配列（arrXY）をあたえて，その頂点をもとにした軌跡（hand）を作成します。

Polylineメソッドは，各点を結んだ多角形の軌跡を表すDAPath2オブジェクトを作成します。

ただし，これははじめの点と最後の点の座標がちがうため，ふさがっていません。Closeメソッドで，はじめの点と最後の点を結んで閉じた状態にします。

続けて，枠線と塗りつぶしのイメージを定義して，Fillメソッドで時針を表す画像（tmpimg）を作成します。

つぎに，⑭の部分を見てください。

```
Set num = m.DANumber(pi / -6)
Set num = m.Mul(num,m.Sub
(hh, m.DANumber(3)))
Set tmpimg = tmpimg.Trans
form(m.Rotate2Anim(num))
Set clock = m.Overlay(tmpimg,
clock)
```

《第3表》サウンド：DASoundオブジェクトを返す主なメソッド

メソッド	内容
m.ImportSound(filename).Sound	filenameで指定されたファイルの読み込み。パラメータはString型
m.Mix(snd1, snd2)	サウンドsnd1とsnd2の合成。パラメータはDASound型
s.Loop	リピート再生の設定。パラメータなし
s.Gain(v)	音量（ボリューム）の設定。パラメータはDouble型。0.0（小）～1.0（大）の範囲で，デフォルトは1.0
s.GainAnim(v)	音量（ボリューム）の設定。パラメータはDANumber型
s.Pan(p)	左右のバランスの設定。パラメータはDouble型。－1.0（左）～0.0（中央）～1.0（右）の範囲で，デフォルトは0.0
s.PanAnim(p)	左右のバランスの設定。パラメータはDANumber型
s.Rate(r)	再生速度の設定。パラメータはDouble型。1.0が通常の速度で，デフォルトは1.0
s.RateAnim(r)	再生速度の設定。パラメータはDANumber型

※mはDAStaticsオブジェクト，sはDASoundオブジェクト

《第3図》星空をイメージした画像ファイル“stars.jpg”。これを背景としてスクロールさせる

ここでは，この時針イメージ（tmpimg）が“時”を示すように回転移動をあたえます。

回転の基準が3時の位置なので，現時間（hh）から3を差し引いて（Subメソッド），調整したDANumberオブジェクト（num）を求めます。これを，回転移動のRotate2Animメソッドにあたえて，Transformメソッドで時針イメージ（tmpimg）に適用します。このイメージも，文字盤と重ね合わせます。

同じ考えかたで，⑮と⑯の部分でそれぞれ分針と秒針のイメージを作成し，文字盤に重ね合わせます。

背景をスクロールさせる方法

さて，これだけではちょっと見栄えがよくないので，背景を付けてそれをスクロールさせてみましょう。

このサンプルは，星空をイメージした画像ファイル“stars.jpg”を使っています（第3図）。IE4が認識する画像ファイル（bmp，gif，jpgなど）であれば，何でもOKです（アイコン・ファイルは不可）。

取りあえずは，Windowsの壁紙に使うビットマップ・ファイルが無難なところでしょう。画像サイズはタイル貼り（並べて表示）するので，関係ありません。

それでは，リスト1の⑰を見てください。

```
Set back = m.ImportImage
("stars.jpg")
Set back = back.Tile
Set back = back.Transform(m.
Translate2Rate(4, 16))
Set img = m.Overlay(clock,
back)
```

画像ファイルを読み込むために，DAStaticsオブジェクトのImportImageメソッドを使います。ファイル名は，フルパスまたは有効なURL形式で指定します。ただし，HTMLと同じディレクトリにあれば，ファイル名だけでOKです。

ImportImageメソッドは，指定した画像ファイルをもとにしたDAImageオブジェクトを返します。つぎに，DAImageオブジェクトのTileメソッドでタイル貼りします。

スクロールさせるため，Translate2Rateメソッドで「X軸方向に毎秒4ピクセル，Y軸方向に毎秒16ピクセルの平行移動」を定義して，DAImageオブジェクトのTransformメソッドでこの変換を適用します。

この背景のDAImageオブジェクト（back）と，すでにできあがっている時計のDAImageオブジェクト（clock）を重ね合わせて，最終イメージ（img）が完成します。

最後にサウンド制御をする！

DirectAnimationは，サウンド制御もサポートしています。ウェーブ・オーディオ（～.wav），MIDIシーケンス（～.mid），MPEGオーディオ（～.mp2）など，ほとんどのメディアが扱えます。

内部的には『DirectShow（ダイレクトショー）』を利用しているため，AVIビデオやQuickTime（クイックタイム）ムービーのファイルでもいいわけです。

DirectAnimationで“サウンド”は，DASoundオブジェクトが管理します。ここで，リスト1の⑱を見てください。

```
Set snd = m.ImportSound("island.
mid").Sound
Set snd = snd.Loop
Set snd = snd.Gain(0.7)
Set snd = snd.Pan(0)
Set snd = snd.Rate(0.9)
```

DAStaticsオブジェクトのImportSoundメソッドで，ファイルを読み込みます。ファイル名の指定は，ImportImageメソッドと同じルールです。このサンプルは，SDKに入っている“island.mid”をこのHTMLと同じフォルダにコピーして使っています。

ImportSoundメソッドはDAImportationResultオブジェクトを返すのですが，そのSoundプロパティを使って1行でDASoundオブジェクト（snd）を作成します。

つぎに，DASoundオブジェクトのLoopメソッドでリピート再生するDASoundオブジェクトに変更して，続くGainメソッド，Panメソッド，Rateメソッドでそれぞれ“音量”“左右のバランス”“再生速度”を調整します。

第3表に，DASoundオブジェクトを返すメソッドの一部を示します。接尾語Animが付いているものもあるので，音量や左右のバランスも動的に変更することが可能です。

たとえば，PanAnimメソッドを使って，グラフィックの移動とともにサウンドも左から右へ移動させることなどもできます。

再生速度を調整するRateメソッドは，「2.0」くらいでかなり速く感じます。また，ウェーブ・オーディオなどは再生速度とともに音程（周波数）も変化します。

このあたりは，いろいろと数値やメデ

ィアを変えてためしてみるとおもしろいでしょう。

あとはコントロールにおまかせだ！

最後に，リスト1の⑲を見てください。

```
DAControl.Image = img
DAControl.Sound = snd
DAControl.Start
```

ここでは，完成した最終イメージ（img）をコントロールのImageプロパティに，DASoundオブジェクト（snd）をコントロールのSoundプロパティに代入します。

そして，コントロールのStartメソッドでアニメーションを開始させます。

実際のスクリーンへの描画やサウンドの制御は，すべてコントロールがやってくれます。

追記事項としては，

```
Sub Window_OnLoad()
```

は，このHTMLがロードされたときに発生するイベント，

```
Sub Window_OnResize()
```

はクライアント（IE4）のウィンドウの大きさが変更されたときに発生するイベントです。

OnResizeイベントでは，コントロールのサイズがつねにクライアント（IE4）いっぱいになるように調節します。また，OnLoadイベントから直接Window_OnResize()を呼びだしているのは，初期サイズを設定するためです。

Visual Basicでプログラミング！

先月号では，作成したHTMLをそのままWebBrowserコントロールを使ってVB上に表示する方法を紹介しました。今回は，VBだけでプログラミングすることにしましょう。

まず，VBのメニューから[プロジェクト]-[コンポーネント]で，「DirectAnimation Library」にチェックを付けます。つぎに，ツールボックスから「DAViewer ControlWindowedコントロール」を選択して，フォームに貼り付けます。位置とサイズは，適当でかまいません。

《リスト2》キャラクターをDirectAnimationで動かすVBのリスト

```
Option Explicit

Private Sub Form_Load()
  '変数の宣言
  Dim m         As DAStatics
  Dim ovalpath  As DAPath2
  Dim strpath   As DAPath2
  Dim hand      As DAPath2
  Dim fnt       As DAFontStyle
  Dim border    As DALineStyle
  Dim fillimg   As DAImage
  Dim tmpimg    As DAImage
  Dim clock     As DAImage
  Dim back      As DAImage
  Dim img       As DAImage
  Dim tm        As DANumber
  Dim hh        As DANumber
  Dim mm        As DANumber
  Dim ss        As DANumber
  Dim num       As DANumber
  Dim snd       As DASound
  Dim arrXY     As Variant
  Dim tx        As Double
  Dim ty        As Double
  Dim k         As Integer
  'フォームをスクリーンの６０％にしてセンタリング
  Move Screen.Width * 0.2, Screen.Height * 0.2, _
       Screen.Width * 0.6, Screen.Height * 0.6
  '------------------------------
  'ここのあいだに リスト１ の
  Const pi = 3.14159265359  'から


  DAControl.Start   'まで
  '------------------------------
  DAControl.BackgroundImage = m.SolidColorImage(m.Black)
  DAControl.UpdateInterval = 0.5
End Sub

Private Sub Form_Resize()
  'フォームのサイズ変更にともない、コントロールのサイズを調節
  On Error Resume Next
  DAControl.Move 0, 0, ScaleWidth, ScaleHeight
End Sub
```

プロパティウィンドウを開くと，「(オブジェクト名)」がDAViewerControl Windowed1になっています。これを，DAControlに変更してください。

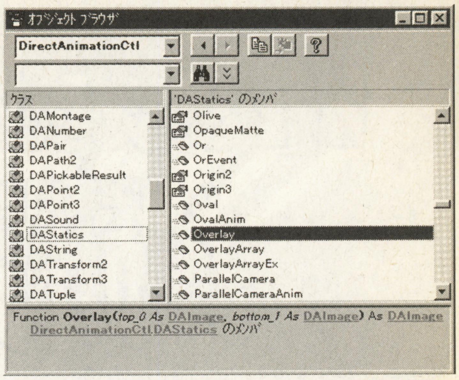
そして，リスト2のコードを入力します。HTMLとちがい，VBで行なう場合はUpdateIntervalプロパティが重要です。デフォルト（初期設定）で0.02秒になっていますが，0.5前後の値に変更してください。

オブジェクトブラウザは便利

今回紹介したような，DirectAnimationに含まれるオブジェクトやそのプロパティ／メソッド，引数や戻り値のデータ型などを知りたいときは，『オブジェクトブラウザ』が便利です（第4図）。

VBのメニューから[プロジェクト]-[コンポーネント]で「DirectAnimation Library」にチェックを付けてください。その後，[表示]-[オブジェクトブラウザ]を選択して，ライブラリのコンボボックスから「DirectAnimationCtl」を選択します。

これで，公開されているオブジェクトやプロパティ／メソッド，引数や戻り値の情報を確認することができます。SDKのリファレンスとあわせて利用すると，効果的です。



《第4図》オブジェクトのプロパティ／メソッド，引数や戻り値のデータ型などを知りたいときに便利な『オブジェクトブラウザ』

また，VBにはオブジェクト変数の後にピリオドを入力すると，つぎに入力すべきプロパティやメソッドを一覧から選べる“自動メンバ表示機能”や，引数のデータ型を表示してくれる“自動クイックヒント機能”があります。これは非常に便利で，コード入力が楽になる他，タイプミスも激減します。ぜひ，活用してください。

まとめ アニメーションさせるならこれ！

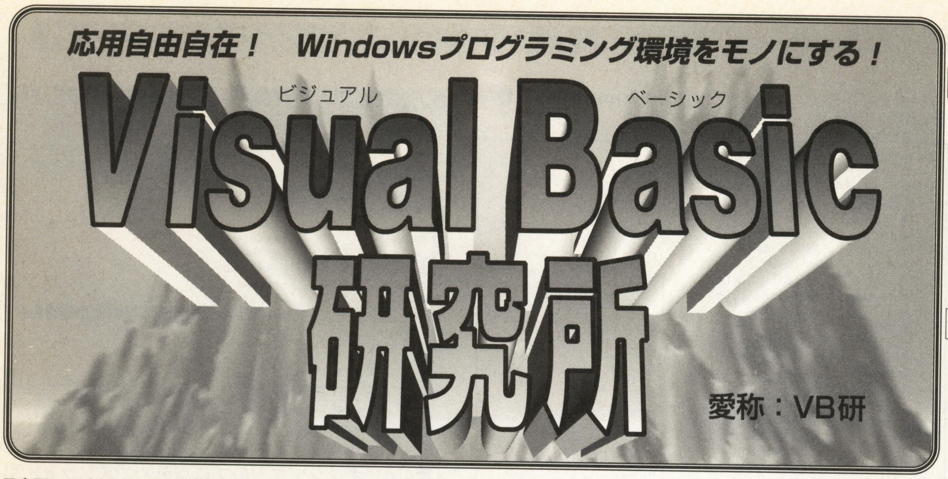
今回紹介したように，DirectAnimationは，通常のプログラミングにくらべると多少変わった形式に思えるかもしれません。しかし，少ないコードで見栄えのいいアニメーションを実現することができ，簡単なゲームなどにも応用できる要素を持っています。

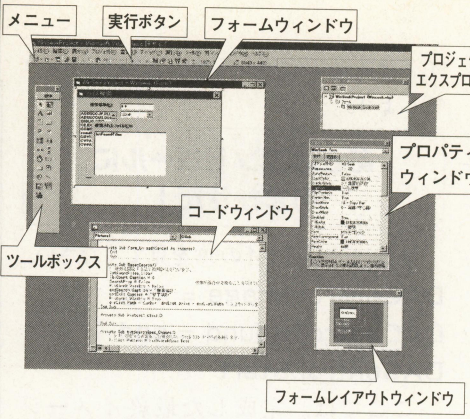
みなさんも，いろいろな表現に挑戦してみてください。

なお，DirectAnimationに関するヘルプや資料，サンプルなどは，『Microsoft（マイクロソフト） DirectX Media（ダイレクトエックスメディア） 5.2a Software（ソフトウェア） Development（デベロップメント） Kit（キット）』に含まれています（①で無償ダウンロードできる）。送料がかかりますが，CDオーダーもあります。②，③のいずれかで注文してください。

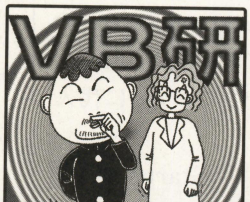
①http://www.microsoft.com/directx/resources/dx5mediasdk.htm
②http://www.microsoft.com/Japan/DirectX/default.asp
③http://www.microsoft.com/msdownload/platformsdk/directx/01000.htm

このコーナーでは，DirectXに関する質問を募集しています。ハガキかベーマガ・ホームページにメールでどうぞ！





所長●竹宮 恵亀　Keiki Takemiya　Illustration●Jun Ishiguro



（右）VB研・所長の竹宮恵亀（新潟県生まれ，18歳で上京，某工業大学卒，某メーカー勤務後，所長に就任。渋谷区在住）。オーストラリア在住の実姉が里帰りで，外人を連れてくる。この外人，たまに研究所にも電話をしてくるオチャメさん。所長が「い，いえーす」といっているのがほほえましいぞ。

（左）第5部なのに，助手4号。最近，バイオハザード2のためにバイオガンを，鉄拳3のためにジョイスティックを買いました～。あとは，Newtonのためにパソコン買って，猫のために郊外に広い庭付きの家を買うだけ。だから，お金がないの♥　どこにいるの，ワシの足長オジサン？

第5部　第9回
“オブジェクト”の使いかた～コントロール編②

マイクロソフトの簡単プログラミング・ツール『Visual Basic』の基礎を紹介している第5部。本誌に同時連載されている『DirectXプログラミング入門』を読んで，「むずかしい～」と思っている人，寄ってらっしゃい～。そんなあなたは，この第5部を最初から読み直すといいですよ。今回は，コントロールの紹介の続きです。

Visual Basic Programming System for Windows Ver.5.0（日本語版）
ラーニング版23,800円
（アカデミック・パッケージ10,900円）
プロフェッショナル版77,800円
（アカデミック・パッケージ35,100円）
問い合わせ先
マイクロソフト株式会社
☎03-5454-2300
ホームページ
http://www.microsoft.com/japan/
動作環境
Windows95／NTが動作するマシン

長いつきあいから生まれるもの

所長　が，がーん！

助手　おっさんおっさん，開始早々，ベタな驚きポーズはヤメなさい。

所長　いやね，さっき本名吉野さんのホームページを見ていたら，恐ろしいことに気づいたのよ。

助手　ALL ABOUT（オールアバウト）ベーマガ・ホームページね。それがどうした。ちなみにアドレスは，http://www.teleweb.or.jp/use1/yoshino/aabasic/よ。うーんワシ，助手の仕事しているなぁ。

所長　なななんと，キサマが初登場したのが'96年6月号，つまり，まるまる2年経ってしまったのだあああぁぁ！（興奮のあまり口角泡を飛ばす所長であった）

助手　まぁまぁ，この子ったら。はぁいフキフキしましょうねぇ。うーん，2年もつきあっていると，ワシラも夫婦の域まで達しているね。アといえばウン。ツーといえば？

所長　スリー？

助手　どゆこと!?　ちがうでしょ！　ピシッ！（伝説のベルトムチを振る）

所長　しくしく。

助手　もう一度いくわよ。いいかしら？　はい，ツーといえばカー，アといえば？

所長　イッ！

助手　ピシィ！　ピシィ！　まったく亀に芸を教えるのは，骨が折れるわ。

所長　しくしく。あたしの味方は，どこにいるの？　天国のママ～ン。

今回紹介するコントロール一覧

所長　さて，寸劇はこのくらいにして，今回紹介するコントロールを簡単に紹介していこう。

助手　なーんだ，もう終わりか。ちぇっ。

所長　それじゃ，各コントロールを一つずつ並べてみるね。

●フレーム

簡単にいうと枠のようなもので，別のコントロールを内部に配置することができます。さらに，コントロールをグループ化することが可能。

●チェックボックス

項目のON／OFFを設定するコントロールです。

●オプションボタン

項目のON／OFFを設定するものです。ただし，同一グループのオプションボタンでONにできるのは，一つだけです。

●リストボックス

複数の選択項目をリストとして表示するものです。リストの中から，単一または複数の項目を選択することが可能です。

●コンボボックス

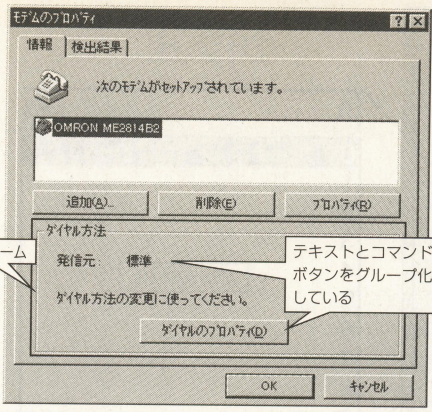
テキストボックスとリストボックスの機能をあわせ持つコントロールです。直接ボックスにテキストを入力したり，ドロップ・ダウンリストから選択することができます。

助手　何か，たくさんあるね。

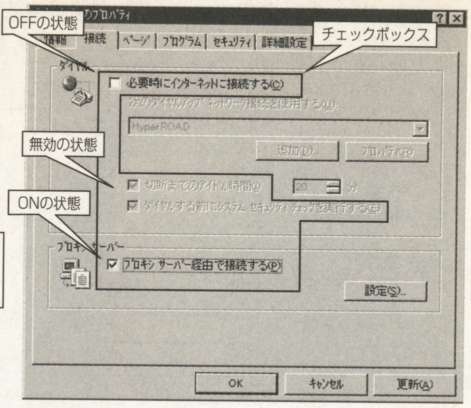
所長　これらに加え，前回紹介したコマンドボタン，テキストボックス，ラベルがあれば，ソフト使用時の対話処理を行なうための基本的な部品がほぼそろうことになる。

助手　ユーザー・インターフェースってヤツやね。

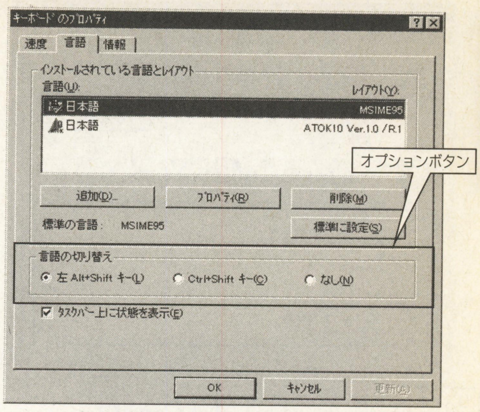
所長　これにグラフィック処理を加えれば完璧になるのだが，それは後まわしにしようか。



《第1図》フレームは，コントロールをまとめることが可能だ



《第2図》チェックボックスは，各項目のON／OFFを設定できる



《第3図》オプションボタンは，複数の中から一つを選択する

助手　ワシ，そこが一番いいんだけど。

所長　それじゃ，それぞれのコントロールを，くわしく紹介していくことにしよう。

仲間になぁ～れのフレーム

所長　最初は“フレーム”ね。まずここで，第1図を見てみよう。

助手　これは[モデムのプロパティ]ですな。モデムの設定をするときの画面だよね。

所長　うむ。この画面のデザインに注目してほしい。画面の下のほうに[ダイヤル方法]というブロックがあって，その中に文字やボタンが配置されているよね。これがフレームで，内部に別のコントロールを配置することができ，さらにこれらのコントロールをグループ化することが可能だ。

助手　仲間にしちゃうんだ。

所長　フレームを移動すると，内部に配置したコントロールも一緒に移動するぞ。このフレームは，ほとんどデザイン時のみ使うコントロールで，フォームのレイアウトやオプションボタンのグループ化で利用することになるのだ。

各人の有無をはっきりさせるチェックボックス

所長　“チェックボックス”は，項目のON／OFFの設定を行なうためのコントロールだ。例として，第2図のデザインを見てほしい。

助手　これはインターネットエクスプローラの設定画面ですな。まぁ，デザインを見ると，チェック・マークしているところがたくさんあるよね。

所長　この☑がある部分が，チェックボックスだ。マークをすればON，しなければOFFということになる。

助手　ふーん。人間にたとえると，3人いたとして，各人に「やる」「やらない」を選ばせるようなものね。

所長　おッ，なかなかいいたとえだね。このようにチェックボックスは，

- **チェック・マークを付けるグラフィック**
- **説明用の文字列**

の二つから構成されている。説明用の文字列は，デザイン時・実行時にCaptionプロパティに文字列を代入することにより設定する。また，チェックボックスの状態は，Valueプロパティの値によって得たり，設定することができる。値は，0：ON，1：OFF，2：無効となる。

助手　ちょっと待った！　ON／OFFはわかるけど，2の無効って何？

所長　第2図にもあるけど，チェックボックス自体は表示されるんだけど，薄いグレーになって設定できない状態があるでしょ。その状態のこと。各プロパティは，第1表を参考にしてほしい。

複数から1人を選ぶオプションボタン

所長　おつぎは“オプションボタン”ね。第3図を見てほしい。

助手　ほほぉ，これは[キーボードのプロパティ]ですな。って，この説明飽(あ)きてきた。

所長　画面下部の，[言語の切り換え]部分に注目。これがオプションボタンだ。チェックボックスと同様に，ON／OFFの状態を持っている。

助手　お約束のセリフ，「パパァ，どこがちがうの～？」。

所長　チェックボックスは，各項目に対してそれぞれON／OFFを設定できたよね。これに対しオプションボタンは，グループ化した複数のオプションボタンから，一つだけしかONにできないのだ。ちなみにオプションボタンをグループ化するには，さっき登場した“フレーム”や“ピクチャーボックス”といった，内部にコントロールを含むことが可能なコントロールを利用する。

助手　ピクチャーボックスって何？

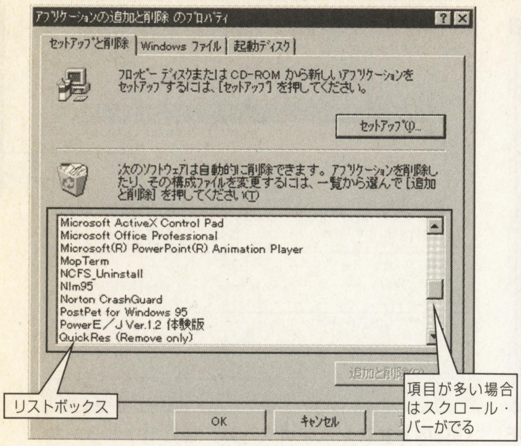
所長　グラフィックやイメージを表示するコントロールだから，くわしくは来月ね！　オプションボタンは，基本的な使いかたはチェックボックスとまったく同じで，Captionプロパティで文字列を設定し，Valueプロパティで状態を調査・設定するのだ（第2表）。

《第1表》チェックボックスの主要なプロパティ

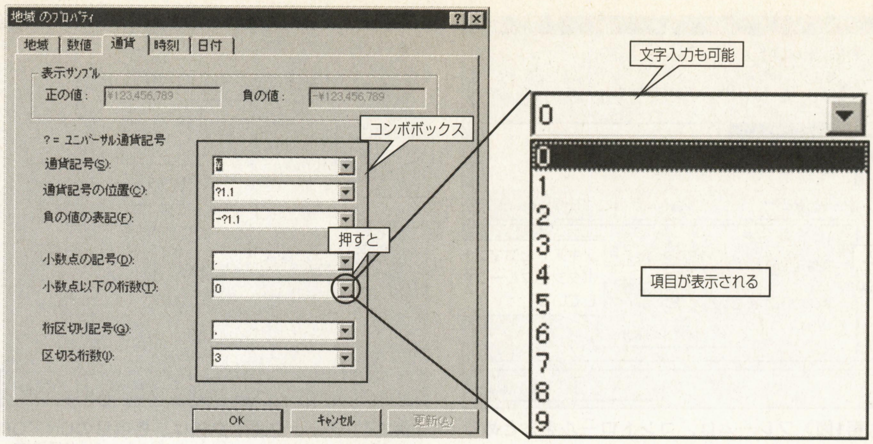
プロパティ	内容
Alignment	チェックボックスのキャプション（文字列）を，左右どちらに配置するかの設定
Caption	チェックボックスの脇に配置する文字列
Enabled	チェックボックスを無効状態に設定することができる。無効状態になると，状態を変更することができなくなる。True：有効，False：無効
Value	チェックボックスの状態。0：OFF，1：ON，2：無効

《第2表》オプションボタンの主要なプロパティ

プロパティ	内容
Alignment	オプションボタンのキャプション（文字列）を左右どちらに配置するかの設定
Caption	オプションボタンの脇に配置する文字列
Value	オプションボタンの状態，True：オン，False：オフ



《第4図》項目を一覧表示するリストボックス



《第5図》コンボボックスは，別名プルダウン・メニューとも呼ばれるものだ

《第3表》リストボックスの主要なプロパティとメソッド

プロパティ	内容
List	リストの項目の文字列を設定，参照する。List1.List(Index)の形式で，各項目にアクセスすることができる
ListCount	リストの項目数を返す
ListIndex	現在選択されている項目のインデックスを返す。先頭の場合「0」，選択されていない場合「−1」
MultiSelect	複数の項目を選択可能にする設定。0：単一項目のみ選択，1：スペース・キーと矢印キーにより複数項目を選択可能，2：[Shift][Ctrl]キーにより複数項目が選択可能
NewIndex	最後に加えられた項目のインデックスを返す
Selected	インデックスで指定した項目が，選択されているかどうかを参照，設定する。True：選択されている，False：選択されていない
メソッド	**内容**
AddItem	項目を追加する
RemoveItem	指定したインデックスの項目を削除する

助手　ふーむ。人間にたとえるなら，3人いたとして，誰か1人しか選べないんだ。

所長　そのとおり。岡田監督にたとえるなら，ゴールキーパーはオプションボタンで，川口，楢崎，小島から1人を選ぶしかないのです〜。ボクと同い年だから，小島がいいなぁ。

助手　ギロリッ！

所長　すんません，今のはムダ話でしたぁ〜。

表示するなら リストボックスよ！

所長　第4図が，“リストボックス”の例だ。

助手　あえて説明しないけど，項目一覧が表示されているね。

所長　このように，複数の項目を表示するのが，リストボックスだ。ここでは10項目くらいを一覧表示しているけれど，普通は1行の文字列を表示することが多いだろう。項目が表示しきれなければ，スクロール・バーを使うこともできるぞ。

助手　ここから何かを選ぶんだよね。

所長　うむ。表示された複数の項目から単一，または複数の項目を設定することができる。リストボックスを扱うには，つぎのようにプログラムでメソッドやプロパティを操作する必要があるのだ（第3表）。

①項目の追加

項目を追加するには，addItemメソッドを使います。

```
List1.addItem "電波新聞社"
```

とプログラム中に記述すれば，“List1”のリストボックスに“電波新聞社”という項目が最後尾に追加されます。

②項目の削除

項目を削除するには，removeItemメソッドを使います。

```
List1.removeItem 0
```

とプログラム中に記述すれば，“List1”のリストボックスの最初の項目が削除されます。2番目の項目を削除したい場合には「1」，そのつぎは「2」というように指定します。

③選択されている項目の取得

選択されている項目を調べるには，ListIndexプロパティを使います。

```
n = List1.ListIndex
```

こう記述することで，最初の項目が選択されている場合には，ListIndexプロパティに「0」が設定されます。2番目の項目が選択されている場合には「1」，3番目なら「2」というように設定されます。

選択されていない場合には，「−1」を返します。

④項目の内容の変更

項目の内容を変更するには，Listプロパティを使います。

```
List1.List(0) = "ベーマガ"
```

とプログラム中に記述すれば，リストボックスの最初の項目が“ベーマガ”という文字列に変更されます。

つぎの項目の文字列を変更するには，0を1にすればいいわけです。

ちょっと便利な コンボボックス

所長　最後に紹介するコントロールは，“コンボボックス”だ。第5図を見てほしい。

助手　疲れてきたから，ちょうどよかった。これは，右側に[▼]があるのがポイントだね。

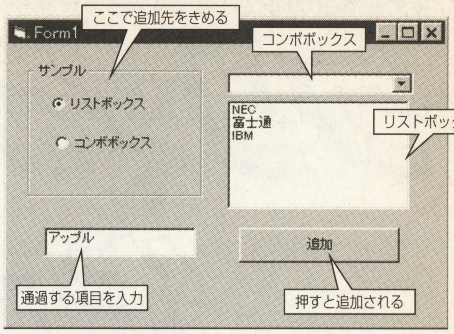
所長　この下向き三角マークを押すと項目が表示されて，選択できるというものだ。このようにコンボボックスは，テキストボックスとリストボックスの二つの機能を持つコントロールだ。テキストボックスのように直接テキストを入力したり，リストボックスのようにあらかじめ設定されてる項目から選択することもできるぞ。

助手　たとえるなら，選択問題があって，解答が選択肢にない場合に“その他”に記述できるようなものね。

所長　使いかたは，テキストボックスやリストボックスとまったく同じだ。項目の追加削除などは，メソッドなどを使っ

《第4表》コンボボックスの主要なプロパティとメソッド

プロパティ	内容
List	リストの項目の文字列を設定，参照する。List1.List(Index)の形式で，各項目にアクセスすることができる
ListCount	リストの項目数を返す
ListIndex	現在選択されている項目のインデックスを返す。先頭の場合「0」，選択されていない場合「−1」
NewIndex	最後に加えられた項目のインデックスを返す
Text	選択した項目の文字列または，入力された文字列を参照，設定する
メソッド	**内容**
AddItem	項目を追加する
RemoveItem	指定したインデックスの項目を削除する



《第6図》リスト1の実行画面

て設定する。入力したテキストは，Textプロパティに設定されるぞ。ただし，項目を選択した場合でも，その文字列がTextプロパティに設定されるので注意してほしい。第4表も参照してね。

まとめは サンプル・プログラムで

所長　それじゃ最後に，これらのコントロールを使った簡単なプログラムを見てみよう。リスト1と第6図をご覧ください〜。

助手　でたな，ショボ画面プログラム。だからさぁ，早くグラフィック関連やろうよ。ワシがカッキー絵を描いてあげるから。そういや最近，「なんかNewton（ニュートン）開発中止なんだってねぇ〜」と哀れみメールが多いんだけど，それってちがうんだってばさってば。新製品がもう発売されないのはつまんないけど，他に便利なPDAもとくにないし。新しく速いのもでたし別にいいじゃんとか。

所長　ギロリッ！

助手　ぜんぜんめげまへん。ところで，ぼちぼちNewtonでBook（ブック）を作ろうとしてま〜す。あ，Bookってのは電子本みたいなものね。なかなかツール類がそろわなくて，困っちゃってんの。ワシ忙しいから，かわりにNewtonPress（ニュートンプレス）探してきてくんないオシャレぴこりん？

所長　ムダ話はやめてくれ〜。

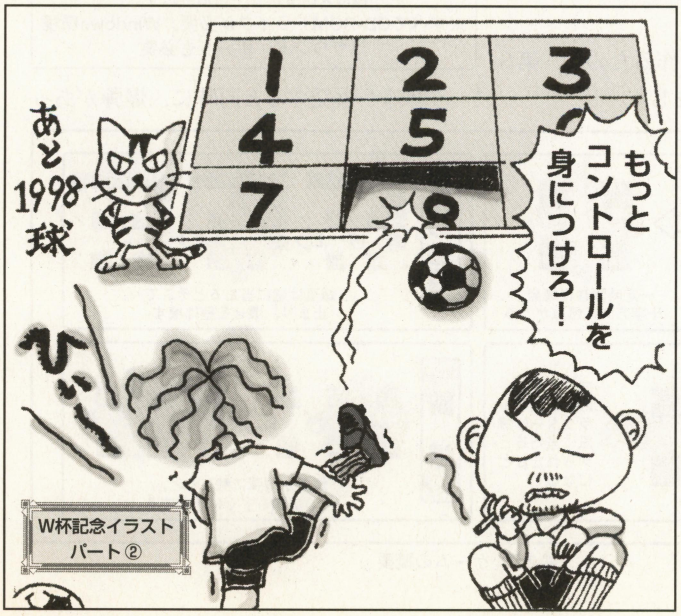
助手　まだまだあるぞ。エコエコアザラク，エコエコザメラクってさぁ，バスク語で「11月に馬を殺して，お前に贈る」って意味なんだって。知ってた？

所長　知らん知らん。止めどなく流れそうなので，今月はこのあたりで終了しま す〜。来月は重要な発表があるから，お楽しみにね！

《リスト1》各種コントロールを使ったサンプル・プログラムのリスト

```
Option Explicit                              ← おまじない

Private Sub Command1_Click()
    If Text1.Text = "" Then                  ← もしテキストボックスに文字が入力されていないなら
        Exit Sub                             ← プロシージャを抜ける
    End If

    If Option1.Value = True Then             ← オプションボタン1が選択されている？
        List1.AddItem Text1.Text             ← (真) リストボックス1にテキストボックスの内容を追加する
    Else
        Combo1.AddItem Text1.Text            ← (偽) コンボボックス1にテキストボックスの内容を追加する
    End If
End Sub
```

（Private Sub〜End Sub：コマンドボタンのClickイベントプロシージャ）



W杯記念イラスト パート②

Every Month Present
VB5.0 太っ腹 プレゼント！

マイクロソフト株式会社より，ベーマガ読者に特別プレゼントが提供されました！『Visual Basic 5.0ラーニング・エディション』を，毎月3名様にプレゼントいたします。

官製ハガキに，あなたの①住所②氏名③年齢④職業（学年）⑤電話番号⑥使用言語とプログラム歴⑦プログラムの目的（ゲーム作り，授業で，仕事などくわしく）⑧この記事の感想・要望などを書いて，下記住所まで送ってください。〆切は，毎月8日必着です。

■あて先
〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
『Visual Basic5.0プレゼント⑥』係

■'98年4月号の当選者は，乳井俊真さん（北海道函館市・16歳），猪俣健司さん（宮城県宮城郡・15歳），森下 大さん（京都府八幡市・24歳）です。おめでとうございます！

Win&Mac環境で"超ッパヤ・アクション・ゲーム"がマウス一つで作れるツール

クリック・ゲーム作成術

TEXT & GAME MAKING ● 山崎 寛

山崎 寛 (Hiroshi Yamazaki)
Profile
神奈川県生まれ。8ビット最強のゲームBASICである，M5の『BASIC-G』にてプログラミングをはじめる。以降，MSXにハマリ今にいたる。『モバイルギアII』はとりあえず様子見ということで，デジタル・スチルカメラがほしい今日この頃。しかし，希望の要件を満たす製品となるとやたらと高い(100万円を超えてるのがゴロゴロ)。富士写真フイルム『DS-300』とかキヤノン『PowerShot Pro 70』が惜しくて，あれが一眼レフなら… と思ってしまう。

Play 7
爆風の表現と誘爆テクニックを公開！

Windowsで高速アクション・ゲームを作れるKlik & Play／Click & Create（Klik & PlayはMacintoshにも対応）。『第3回ゲームコンテスト』のメ切も間近に迫り，表現テクニックに悩んでいる人もいるのではないでしょうか。今月は，爆弾を使ったアクション・ゲームで，爆発表現のテクニックを紹介しましょう。

Klik&Play●価格8,800円
Click&Create●価格17,800円
(((問い合わせ先)))
富士通コンテンツサポートセンター
☎03-5462-9853
（土日・祝祭日をのぞく10：00～18：00）
ホームページ
http://www2.infoweb.ne.jp/klik/

(((動作環境)))
●Klik&Play●
Windows3.1の場合
486-33MHz以上，メモリ8Mバイト以上，640×480ドット256色以上
Windows95の場合
486DX2-66MHz以上，メモリ16Mバイト以上，800×600ドット256色以上
Macintoshの場合
68LC040以上，漢字Talk7.1.2以上，空きメモリ6Mバイト以上，640×480ドット256色以上
●Click&Create●
Windows95の場合
486DX2-66MHz以上，メモリ16Mバイト以上，800×600ドット256色以上
※すべてCD-ROMドライブが必要，Windows環境はサウンド・ボードも必要

めざせ爆弾男？

爆発といえば，有名なところでアクション・パズルゲーム『ボンバーマン』(ハドソン)が思い浮かびます。最初は1人用のゲームでしたが，今ではすっかり「複数対戦できるパーティ・ゲームの定番」となっているみたいですね。

プレイヤーは，第1図のように画面中に爆弾を仕掛け，爆風によって敵を倒していきます。爆弾は，一定時間経つと爆発し，爆風を起こします。その爆風が爆弾に触れると，さらに爆発するという"誘爆"処理がポイントです（第2図）。

ちなみに私は，対戦で真っ先にやられてしまい，あまり得意ではないのですが，爆発&連鎖の気持ちよさは特筆すべきものがあります。そこで，爆発のお手本として，Klik & Playで再現してみることにしましょう。

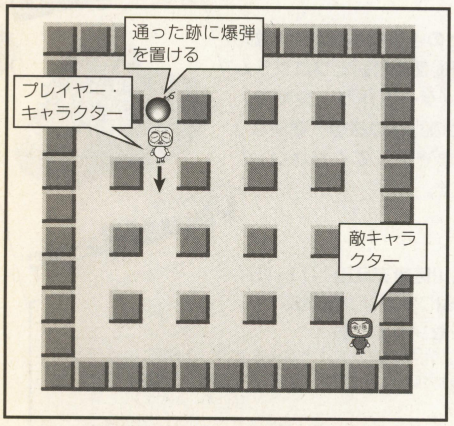
爆風を表現するには？

まずはじめに，爆弾が爆発したときの"爆風"の表現方法を紹介します。

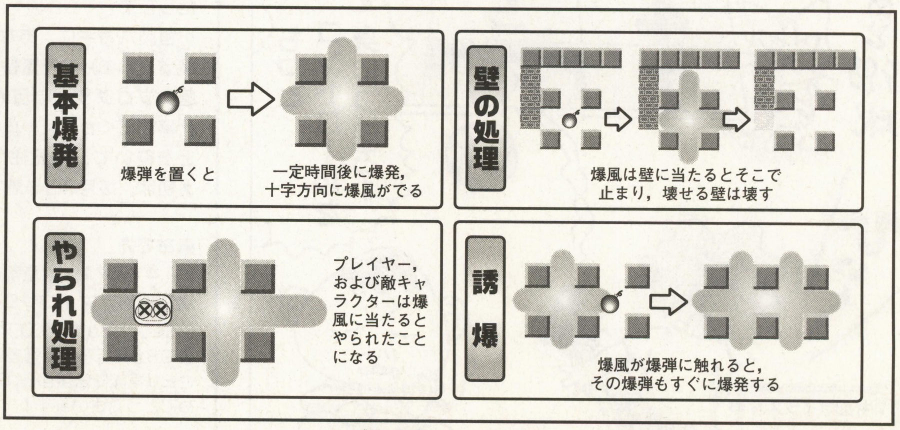
爆弾が爆発すると，発生する爆風は十字方向に（爆弾の火力の強さだけ）伸びていきます。そして，壁などに当たるとそこでストップします。

この十字型の爆風を作るために，第3図のような方法を考えました。

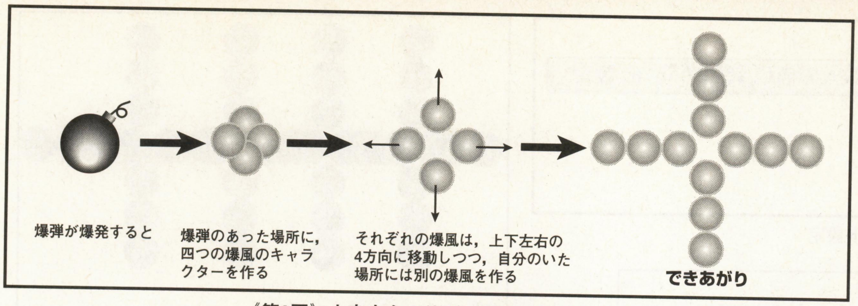
爆弾が爆発すると同時に，爆弾があっ



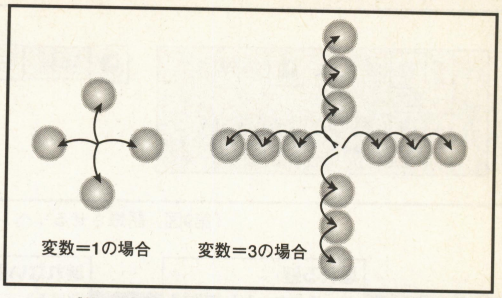
《第1図》ボンバーマンの画面構成



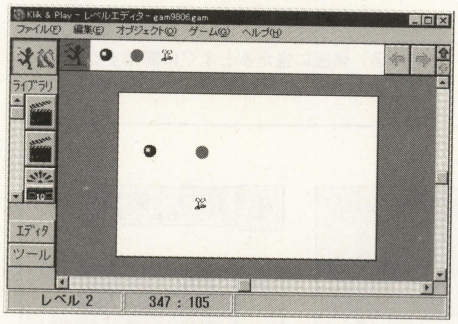
《第2図》ゲームの概要



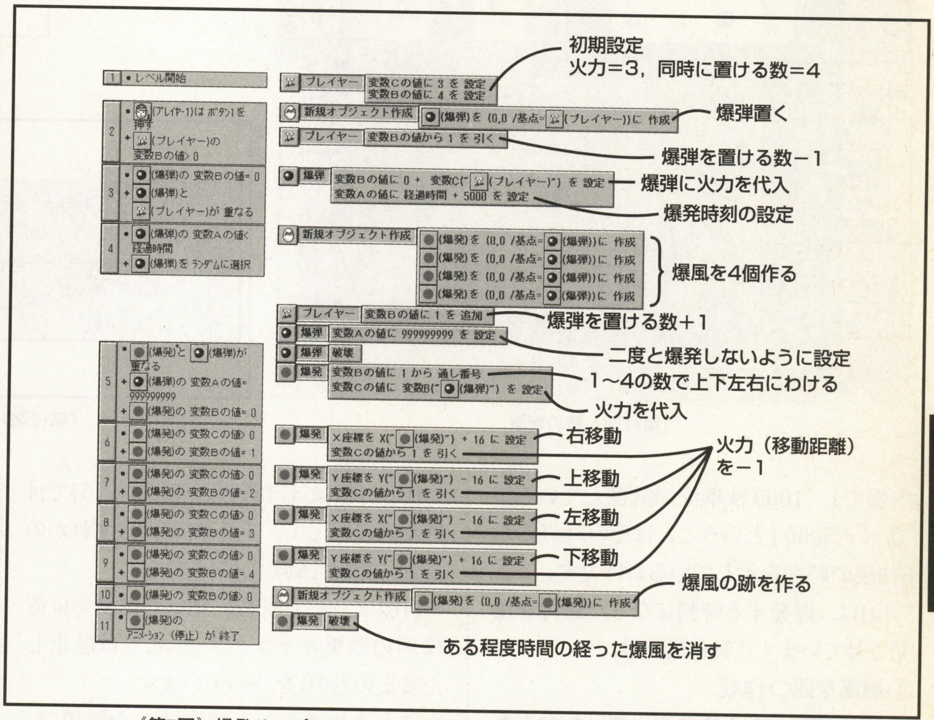
《第3図》十字方向に伸びる爆風の作りかた



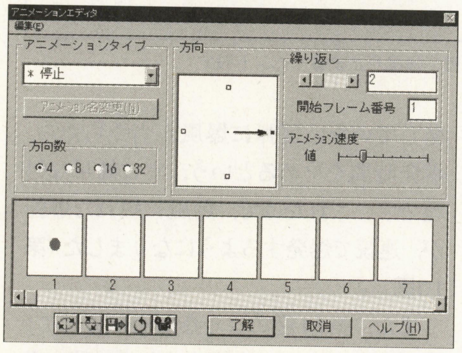
《第4図》変数の値で，爆発の強さを変える



《第5図》爆弾と爆風のキャラクターを配置



《第7図》爆発サンプルのイベント設定（Klik&Play／Click&Create兼用）



《第6図》爆風のキャラクターは，アニメーションが短時間で終わるようにしておく

た場所に四つの爆風を作成し，それぞれ上下左右に動きだすように区別します（変数の値で区別させる）。そして，これら爆風が移動すると同時に，跡に別の爆風を残すようにすれば，上下左右に伸びる爆風となるわけです。

この爆風が移動するとき，あらかじめ移動する量を変数に入れてコントロールすれば，火力の強さを調節することができます（第4図）。

爆発のサンプルを作ってみよう

それでは，この十字方向への爆発を実際に作ってみることにしましょう。

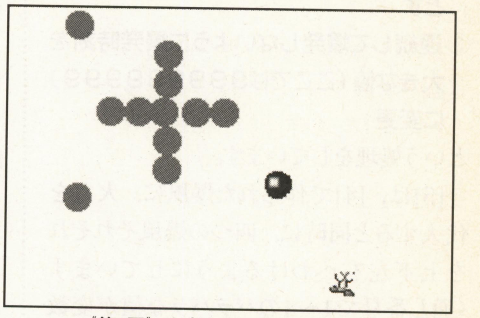
プレイヤーが動かすキャラクターと，爆弾と爆風のキャラクターを適当に用意します（第5図）。このとき，爆風のアニメーションは「ループ」以外にして，適当な時間（1秒くらいが適当）で終了するようにしておきます（第6図）。

あとは，第7図のようなイベント設定をしてください。これで，ボタンを押すとプレイヤー・キャラクターの場所に爆弾が置かれ，一定時間経過すると十字方向に爆風が発生します（第8図）。

イベントではどんな処理をしている？

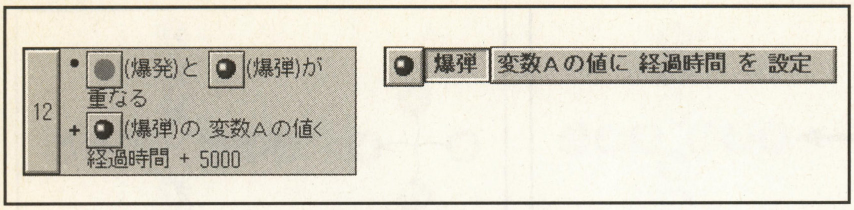
それでは，第7図の詳細を説明することにしましょう。

まず[1]のイベントでは，開始時にプレイヤー・キャラクターの変数B，Cに，それぞれ4と3という値を代入しています。この変数Bは同時に置ける爆弾の数，そして変数Cは爆弾の火力の強さです。これらの値を変えてみて，変化を楽しんでください。

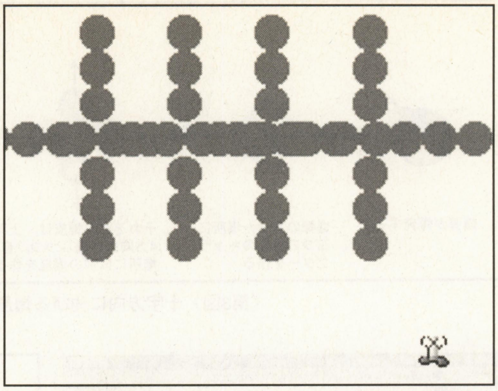

《第8図》十字方向に爆風が飛ぶぞ

つぎに，[2]のイベントではボタンが押され，爆弾を置いています。このとき，変数Bを「−1」していき，変数Bが0の場合には爆弾が置けなくなるという処理を行なっています。

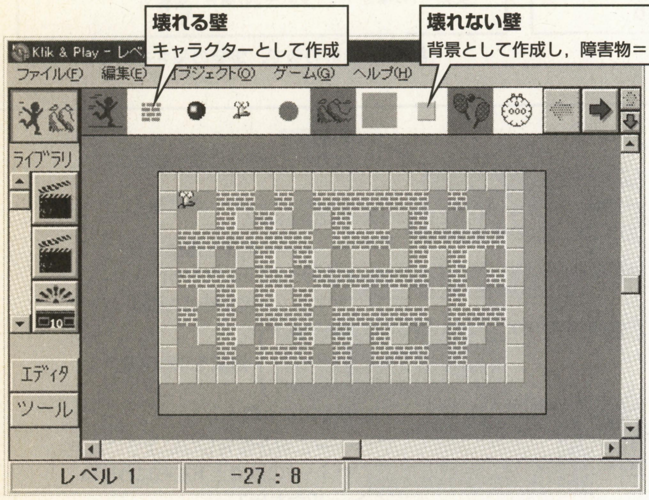
[3]では，[2]で置かれた爆弾の変数に，火力の強さと爆発する時間を入れています。「経過時間」というのは，Klik&Play



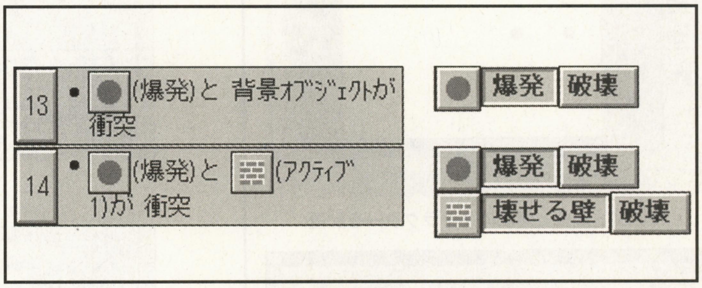
《第9図》誘爆させるイベント設定



《第10図》爆風に当たるとすぐに爆発する



《第11図》壁の配置



《第12図》壁で爆風が止まるイベント設定

内部で1／1000秒単位で計測している値で，「＋5000」ということはその時点から5秒後の時間を示しているわけです。

[4]は，爆発する時刻になった爆弾を爆発させています。具体的には，

① **爆風を四つ作成**
② **爆弾を置いたときに減っていた数をもどす**
③ **連続して爆発しないように爆発時刻を大きな値（ここでは999999999）に変更**

という処理をしています。

[5]は，[4]で作られた爆風に，火力を代入すると同時に，四つの爆風それぞれを上下左右へわけるようにしています（通し番号で1～4のバラバラな値が変数に入る）。

[6]～[9]はほぼ同じ処理です。[5]で付けた値に応じて，上下左右のいずれかの方向に爆風を動かしています。

[10]は，上下左右に動いた爆風の位置に別の爆風キャラクター（これは静止したままのもの）を作っています。

これらのイベントで作成した爆風は，消してやらないと残ってしまうので，[11]でアニメーションが終わったものから削除しています。このため，アニメーションは「ループ」以外に設定していたのです。

誘爆＆壁で爆風を止める処理

つぎに，爆風に当たった爆弾を爆発させる“誘爆”を作ってみましょう。

第9図がそのイベント設定です。まだ爆発していない爆弾に爆風が当たったら，爆発時間を早めるという，実に簡単な処理です。これだけで，爆風に触れた爆弾が，連続で爆発するようになりました（**第10図**）。

また，**第11図**のような壁を配置して，**第12図**のイベントを設定すれば，壁に当たった爆風はそこで止まり，破壊可能な壁を壊すようになります。

来月はよりゲームらしく

こんなところで，今月はおしまいです。

来月では，ここまで作ったものをよりゲームらしくさせるための，細かいテクニックを紹介しようと思います。お楽しみに！

第3回 ゲームコンテスト情報

富士通主催のKlik＆Play／Click&Createで作成した『第3回ゲームコンテスト』は，5月15日〆切です（あとわずかしかない！）。くわしくは，本誌'98年4月号を見るか，右記に問い合わせてください。

●**問い合わせ先**
富士通パレックス株式会社
☎03-5703-2752
（土・日・祝祭日を除く13:30～17:00）
●**インターネット**
http://www2.infoweb.ne.jp/klik/
●NIFTY SERVE（ニフティサーブ）
GO SPRX

Click&Create Klik&Play ゲーム作成術

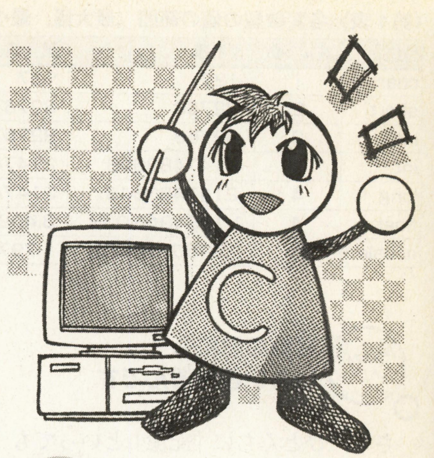
価格1,900円（＋税）
好評発売中！

本連載『クリック・ゲーム作成術』でおなじみ山崎寛先生の，渾身の1冊がついに登場！ Klik＆Playはもちろん，Click＆Createのウルトラ・テクニックを満載しています。CD-ROMには，Klik＆Play／Click＆Create体験版や，たくさんのゲームを収録。ぜひこれを読んで，コンテスト応募作品をレベルアップさせてください！

《問い合わせ先》
電波新聞社☎03-3445-6111（販売部あて）

学生＆未来のプログラマー必見！
今度こそつまずかないC言語講座

ハローC言語ワールド



第2部 第3回　ほんとにほんとの変数入門

四辻孝文（すたじおのま）

いきなりですが，数をかぞえてみてください

ちょっと1から10まで数えてみてください。

「1，2，3，4…10」っと。どうです？ できましたか？

「ばかにすんな！」と思わないで，なぜちゃんと間違わずに数えられるのか考えてみてください。1の次が2でその次は3…それで10になったら繰り上がって…という数のしくみは，わかっていることにします。それじゃ，何でしょうか？

普通は意識していないので，なかなか気がつきにくいことだと思いますが，それは，

「どこまで数えたか記憶しているから」

ということです。

もし，記憶できずに数をかぞえようとすると，「1，1，1，1…」永遠に終わらないですね。

ちょっとした記憶 = 変数

プログラミング，というかコンピュータの世界では，こういうちょっとした「記憶」でも，それをしっかり考えておかなければいけないのです。

プログラミングにおいて，記憶しておく方法としては，「変数」というものを使います。

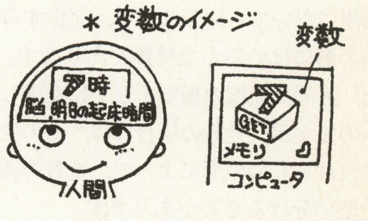
初めてプログラミングについて学ぼうと思う人は，だいたいこの「変数」というものの概念がわからないといったことが多いようです。逆に，いちど変数を理解してしまえば，「なんでこんなことがわからなかったんだろう」というように思うはずです。

Cでの変数

人間が何かを記憶しておいて，あとでその記憶を取り出すときには，その覚えておいたことは何についてのことだったか，ということから，その記憶にたどり着きます。

例をあげてみると，「明日朝7時に起きる」という場合は，「明日の起床時間」についてのことで，内容は「7時」ということになります。「原稿の締め切りは明後日」なら「原稿の締め切り」についてで，内容が「明後日」ということですね。

この「何について」という目印を「変数名」，内容を「値」と考えると，それが「変数」になります。ただ，普通は変数名には「その変数が何に使われているか」ということを意識して，それらしい名前をつけるのですが，とりあえず「a」とか「i」とかつけておくことも



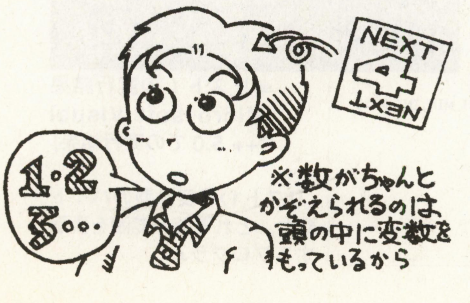
よくあるので，必ずしも変数名が変数の目的を表さないこともありますけどね。

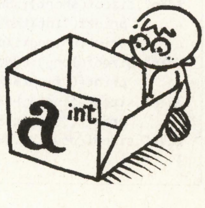
別の考えかたとしては，箱があって，箱の名前が変数名。箱の内容が変数の値と考えてもいいですね。

人間は何かを覚えておくときに，「頭のどこに覚えておくか」なんてことは意識しませんよね。「明日の予定は，頭のここらへんにとどめておこう」なんて考えている人は，まずいません。

Cで変数を使うときには，「頭のどこに覚えておくか」ということは意識しなくてもいいのですが，「覚えておくための場所を空ける」ということが必要になります。ある値を記憶しておくための領域をどこかに確保しておくわけですね。これを「変数を宣言する」といいます。

> この「頭のどこに覚えておくか」というのを意識して変数を扱うのが「ポインタ」です。変数はメモリに置かれ，ポインタはメモリ上の変数のアドレスを使って変数にアクセスします。





＊変数は箱のようなものだといえます。この場合，箱の大きさ，形などが変数型，箱につけた名前が変数名になります。

《第1表》各変数型の値の範囲（最大値，最小値はsignedの場合）

型名	バイト数	最小値	最大値	小数
char	1	-127	127	×
short	2	-32768	32767	×
int	2	-32768	32767	×
int	4	-2147483648	2147483647	×
long	4	-2147483648	2147483647	×
float	4	1.175494E-038	3.402823E+038	○
double	8	2.225074E-308	1.797693E+308	○

変数の形にもいろいろあるんです

さて，ひとくちに「記憶」といっても人間の場合には「数」だったり，「音」だったり，「映像」だったりと，いろいろな種類があります。これはプログラミングの世界においても同じことで，記憶するものの形にはいろんな種類があります。ただ，人間は記憶の種類をとくに意識しないのですが，変数の場合には，その変数に入れるものの形によって，変数の種類を使い分ける必要があります。

Visual Basicなど最近の言語には，音が入る変数型や絵が入る変数型というものもありますが，普通のCには用意されていません。それどころかCには文字列用の変数型もありません。それでは，どうやって文字列を扱うのか…その点については今度説明するとして，とりあえず一般的な変数型と宣言の方法を説明しようと思います。

Cの変数型

Cで主に使う変数型には，「int」「char」「long」「float」「double」があります。最初の三つは整数専用，あとの二つは小数も扱えます。それでは一つずつ説明していきましょう。

char型は1バイトの整数型

まずは「char型」。これはCharacterの略で，大抵の人は「キャラ」と読みます。これは1バイトの整数型で，0から255の数値を記憶することができます。処理系によっては－128から127の場合もあるので，こういう場合には，charの前に「unsigned」（アンサインドと読む）をつけて「unsigned char」とすると0から255になります。

この「unsigned」というのは「符号なし」という意味で，これをつけるとマイナスの値を入れることができなくなるかわりに，最大値が2倍になります（本当は最上位ビットを符号として見るか，見ないかなんですけど，今のところはこう覚えておいてください）。

逆にマイナスの値も扱いたいので－127から128にしたいという場合には，「signed」（サインドと読む）をつけます。このunsigned，signedは，これから説明するint型などにも使え，変数の符号のあるなしを，とくに明確にしたい場合に指定します。

数値を扱うには，普通int型を使う

次は「int型」。一番よく使われる変数型で，「イント」または「インテジャ」と読みます。これは「Integer」（整数）の略で，2バイトまたは4バイトの整数型です。数値の範囲は，2バイトの場合には－32768から32767，4バイトの場合には－2147483648から2147483647までです。

Cのプログラミングで整数を使うときは，大体このint型を使います。実はchar型とint型の間に「short型」（ショート）というのがあるのですが，あまり使いません。整数型の変数を使う場合，ほとんどchar型とint型，それと，次で説明するlong型を使います。

long型は大きな数値も扱えます

int型よりも大きな数値を扱う場合には，この「long型」を使います。読みかたはそのまんま，「ロング」です。ただ，long型は普通4バイトなので，int型が4バイトの処理系では扱える数値の範囲が変わらないので，あまり意味がありません。

処理系によっては，もっと大きな数値を扱う「long long int」という型が使える場合もあります。

小数を扱うfloat型とdouble型

ここまで説明した変数型はすべて「整数型」なので，小数は扱うことができません。小数を扱うには「float型」「double型」を使います。

とりあえず最初のうちは，小数を扱うことはないと思うので，深くは説明しませんが，普通に使うぶんにはfloat型で十分です。精度の高い計算をしたい場合には，double型を使います。さらに高い精度が要求される場合には「long double型」という型を使うといいでしょう。

変数のとれる値の範囲

各変数型のとれる値の範囲は処理系によって違いますが，必ず，

char ≦ int ≦ short ≦ long ≦ long long int
float ≦ double ≦ long double

という関係があります。ここで，イコールがついていることが重要で，別の変数型でも値の範囲が同じ場合もあるわけです。

変数型ごとに，バイト数と値のとれる範囲を表示するプログラムを作ってみたので，実行してみてください（**リスト1**）。実行結果はMicrosoft Visual C++ 5.0での実行結果です。

これを見るとint型とlong型がまったく同じになっていますね。自分の使って

```
#include<stdio.h>
#include<limits.h>
#include<float.h>

void main(){
        printf("char¥t%d Byte¥t%d ～ %
d¥n",sizeof(char),CHAR_MIN,CHAR_MAX);
        printf("short¥t%d Byte¥t%d ～
%d¥n",sizeof(short),SHRT_MIN,SHRT_MAX);
        printf("int¥t%d Byte¥t%d ～ %d¥n",sizeof(int),INT_MIN,INT_MAX);
        printf("long¥t%d Byte¥t%d ～
%d¥n",sizeof(long),LONG_MIN,LONG_MAX);
        printf("float¥t%d Byte¥t%E ～
%E¥n",sizeof(float),FLT_MIN,FLT_MAX);
        printf("double¥t%d Byte¥t%E ～
%E¥n",sizeof(double),DBL_MIN,DBL_MAX);
}
```

《リスト1》各変数型のバイト数と，とれる値の範囲を表示するプログラム

```
char      1 Byte   -128 ～ 127
short     2 Byte   -32768 ～ 32767
int       4 Byte   -2147483648 ～ 2147483647
long      4 Byte   -2147483648 ～ 2147483647
float     4 Byte   1.175494E-038 ～ 3.402823E+038
double    8 Byte   2.225074E-308 ～ 1.797693E+308
```

▲リスト1の実行結果（Micro soft Visual C++ 5.0での実行結果）

```
#include<stdio.h>

void main(){
        int a,b,c;

        a = 200;
        b = 192;
        c = a-b;

        printf("ベーマガ通巻%d号まで，あと%d号！¥n（現在通巻%d号）
",a,c,b);
}
```

《リスト2》変数を使った計算のサンプル・プログラム

```
ベーマガ通巻200号まで，あと8号！
（現在通巻192号）
```

▲リスト２の実行結果

いるコンパイラでの変数の性質を知っておかないと，思わぬバグにつながる可能性があるので気を付けましょうね。

変数宣言 ～これから変数を使うよっ！～

Ｃで実際に変数を使うには，使う変数を「宣言」しなくてはいけません。BASICでプログラムを組むときには，普通の変数は宣言する必要がないので，思い付いたらどんどん新しい変数を作って使うという場合が多いです。これは一見便利なようですが，デバッグが大変になったり，メモリの使用効率が悪かったりと，あまりよくありません。Visual Basicでは変数の宣言を強制する，しないを選ぶことができますが，私はぜひ宣言を強制することをお勧めします。

それでは実際にＣでの変数宣言の方法を見ていきましょう。宣言の書式は，

変数型 変数名 [，変数名] …

です。たとえば「multi」という名前のint型の変数を使いたいなら

int multi;

とすればいいわけです。最後のセミコロン（；）に注意してください。Ｃでは，宣言や文の終わりにはセミコロンをつけるという決まりがあるのです。同じ型の変数ならカンマ（，）で区切って同時に宣言することもできます。

char sakura,tomoyo;

こんな感じにね。

変数を使って計算させてみる

それでは基本的な「変数に数値を代入して計算させる」というのをやってみましょう。変数に数値を代入するには，イコール（＝）を使います。たとえば，変数「multi」に「12」という値を代入するには

multi = 12;

とします。今回は簡単な例として変数「a」に「200」，「b」に「192」を代入して，「a－b」の計算結果を変数「c」に代入するプログラムを組んでみます。

ちょっとその前に「printf」について

プログラムを組む前に，結果を表示する方法がわからないと困りますね。結果の表示には「printf」（プリントエフと読む）関数を使います。「命令」といったほうがピンとくるかもしれませんが，ここはＣらしく，「関数」といいましょう。

その「printf」関数ですが，

printf(" 出力書式文字列 ", 変数…);

という書式になっています。単純に，ある文字列を表示したければ，表示したい文字列をダブルクォート（"）で囲んで「printf」のカッコの中に書いてやればOKです。「ケレル」と表示したれば，

printf(" ケレル ");

です。

ただ，これだけでは次に何か表示したときに，後ろにつながって表示されてしまうため，改行を入れたいと思います。改行は「¥n」という記号を使います。これはエスケープシーケンス（拡張表記）と呼ばれる記号で，ほかにもいくつか種類があります。さっきの「ケレル」の後で改行する場合は，

printf(" ケレル ¥n");

とします。

変数などの値を表示するには「%d」というエスケープシーケンスを使います。表示する文字列の中にこの「%d」を書いておいて変数を指定すると，「%d」がその変数の値に置き換えられて表示されます。たとえば，変数「x」に「192」という値が入っている場合，

printf(" ベーマガ通巻 %d 号 ",x);

とすると，

ベーマガ通巻 192 号

と表示されるわけです。

いよいよプログラミング

今度こそプログラムを組んでみましょう。変数「a」に「200」，「b」に「192」を代入して，「a－b」の計算結果を変数「c」に代入するプログラムでしたね。

プログラムのはじめは

#include<stdio.h>

です。printf関数を使うためのおまじないです。そして，

void main(){

がプログラムのメインです。

まず変数型を決めます。この場合，普通の整数型で問題なさそうなので，三つともint型にします。変数宣言の方法は

int a,b,c;

でOKですね。

次に各変数に数値を代入していきます。変数「a」には「200」，「b」には「192」ですね。プログラムは

a = 200;
b = 192;

です。

変数「c」には，変数「a」の値から「b」の値を引いた数値を代入します。これはそのまま記述すればOKで，

c = a － b;

となります。

最後に確認のために，変数「c」の値を表示させます。

printf("%d",c);

でもいいのですが，せっかくですから

printf("%d － %d = %d",a,b,c);

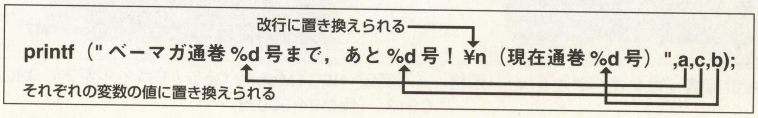
とでもしておきましょう。

各変数の値の意味を読み取って

printf(" ベーマガ通巻 %d 号まで，あと %d 号！¥n（現在通巻 %d 号）",a,c,b);

とかやってくれると，よりグットです。

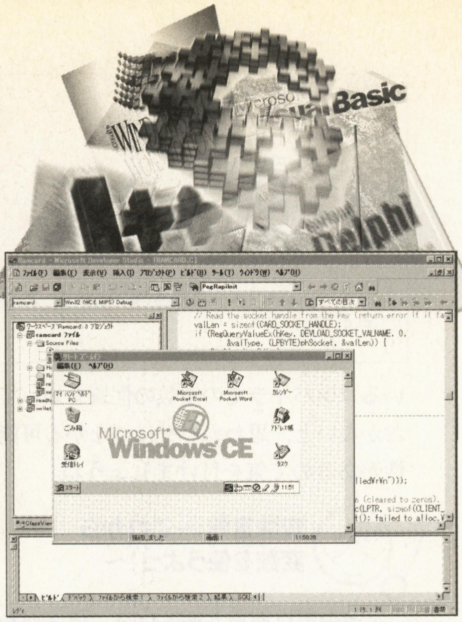
こうしてできたプログラムが，**リスト２**となります。表示方法は，最後に説明したものにしておきました。…気がきいてるでしょ。



◀printf関数の動作

新技術やワンランク上のWindowsプログラミングをマスターする！

Windows プログラミング 完全マスター



TEXT & PROGRAMMING●石川直人

第16回　Windows CEプログラミング完全マスター ～基礎知識編

Windowsというと，『Windows95』『Windows NT4.0』を思い浮かべる人が大多数でしょうが，実際はそれだけではありません。昨年発表された『Windows CE』も，Windowsファミリーの仲間です。今回は，Windows CEのプログラミングについて，その基礎的な知識を紹介していきましょう。

石川直人（Naoto Ishikawa）
Profile
秋田県生まれ。その後，熊本，帯広，岩手，東京など全国をさまよう，さすらいのプログラマーとなる。先日，『じょるじょるガンボス』というふざけた名前の野球チームで，開幕投手に抜擢される。13対8という草野球にありがちな点数ながら，完投勝利＆初のMVPを受賞！
所長「ごほうびにペルソナ買ってあげる～(ウソ)」

Windows CEとはいったい何？

最近，巻頭カラーページの『モバイルのススメ』でもひんぱんに登場する，Windows CE。これは，マイクロソフトが開発した新しいOS（基本ソフト）のシリーズです。

Windows CEは，携帯端末（モバイル・コンピューティング）をはじめとする，さまざまな用途で使用可能なように設計されていることが特徴です。現在では，英語版・日本語版ともにバージョン2.0まで発表されています。

Windows CEを採用したマシンとしては，カシオ計算機のカシオペア・シリーズ（写真1）や，NECのモバイルギア・シリーズ（写真2）など，いわゆるハンドヘルド・パソコンが有名です。実際，「Windows CE＝ハンドヘルド・パソコン」と思っている人も多いかもしれません。

しかし，このような使いかたは，Windows CEの能力の一端を表しているに過ぎません。Windows CEの利用対象範囲は広く，さまざまな電子機器のコントロール用途などもその視野に入っているのです。

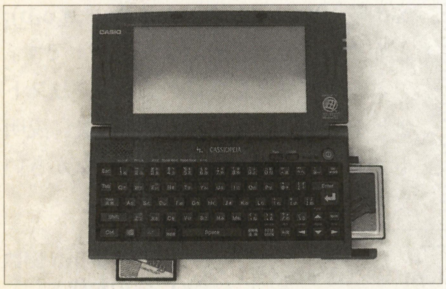
気になるWindowsとの互換性

ここで，第1図を見てください。Windows CEは，32ビットのマルチタスク＆マルチ・スレッド（複数同時作業ができる）OSです。

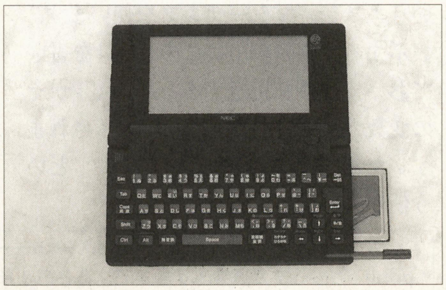
Windows CEの特徴として，その操作体系やルックスが，Windows95／NT4.0で採用されているGUIに非常によく似ていることがあります（写真3）。

実際のところ，Windows95／NT4.0から必要最低限の機能以外を省き，それをコンパクトにまとめたものがWindows CEであると考えることができます。つまり，従来のWindowsユーザーは簡単にWindows CEの操作になじむことができるわけです。

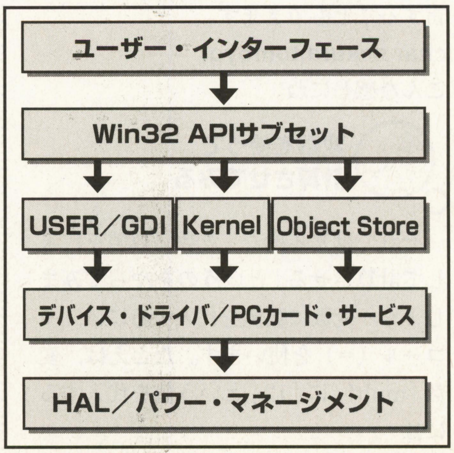
ただし，いくら外見が似ているとはいっても，中身はまったくの別物です。Windows95用のアプリケーションがそのまま動作するかというと，答は「No」です。また，MS-DOSソフトもWindows CEでは動作しません。



《写真1》カシオ計算機『カシオペアA-51V』（価格88,000円）



《写真2》NEC『Mobile Gear（モバイルギア） MC-CS13』（価格94,000円）



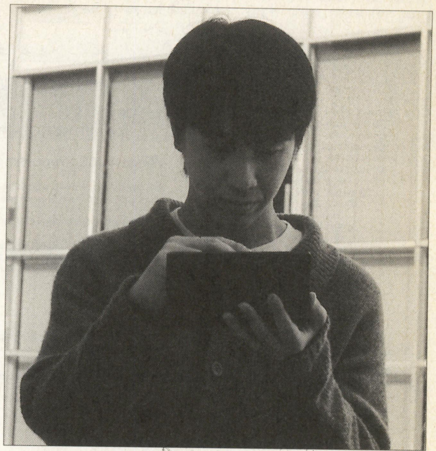
《第1図》Windows CEのシステム構成図

《写真3》Windows CEは，Windows95／NT4.0とほぼ同様のユーザー・インターフェースを持っている

《第1表》Windows CEでサポートされない主なWin32 APIグループ

OLE, COM, Activeテクノロジー*1
DirectX APIセット
DDE
Multimedia
ODBC
Printing

*1 Windows CE2.0では，OLE，ActiveX技術の一部をサポートしている。
*2 Windows CEでは，Win32 APIが持つ約1,500中で，約500のAPIをサポートしている。



《写真4》外出先でも手軽に使えるパソコン，Windows CEはそんな用途を実現する

APIレベルは互換性あり…ということは？

「Windows CEは，Windows95／NTなどと中身が別物」とはいうものの，そのシステムを構成するAPIレベルでは，Windowsとの互換性を持っています。

Windows CEの持つAPIセットは，Windows95／NT4.0が使用しているWin32 APIのサブセット（省機能）版となっています（**第1表**）。Windows CEでは，Win32 APIから不必要な機能は省いていくことで，Windowsとユーザー・インターフェースの互換性を保ちながら，OSの軽量化に成功しているのです。

それでは，どのくらい軽量化されているのか，具体的に見てみましょう。

Windows95は，フル・インストールすると，ディスク領域を“100Mバイト以上”消費します。これは，さまざまな付加アプリケーションが同梱されているからですが，それらを除いたシステム部分だけでも，数十Mバイトのサイズとなっています。

一方Windows CE（1.0）では，システム部分のサイズは“約1.5Mバイト”と，非常にコンパクトにまとめられています。標準的なアプリケーションなどを追加しても，10Mバイト程度。簡単に見積もって，1／10は軽量なOSとなっていることがわかります。

ROM上で動作するWindows CE

Windows95／NTがパソコンのハードディスク上で動作するのに対し，Windows CEはROM上で動作するということも，大きな特徴です。

ハードディスクは振動に弱く，またサイズが大きい，電気を消耗するという欠点があります。このような部品を使っていないということは，持ち運びに向き，また電池が長持ちするということを意味するのです。

この二つの特徴は，モバイル・コンピューティング用途では重要なポイントとなります（**写真4**）。

その他にも，Windows CEではWindows95ノート・パソコンなどで培われた電源管理機能を持つことによって，さらなる省電力化が進められています。

インテル以外のたくさんのCPUで動作

Windows CEは，さまざまな種類のCPU上で動作します。Windowsは基本的に，インテルのx86互換CPU上で動作しますが，Windows CEでは標準CPUはきまっていません。

現在発売されているWindows CEマシンのCPUを見ると，カシオペア・シリーズは日立『SH3』，モバイルギア・シリーズではNEC『VR4102』を使用しています。これらは，RISCチップであるという共通点はありますが，仕様としてはまったく別のCPUです。

先ほど「Windows95用のアプリケーションは，Windows CE上では動作しない」と述べました。このことに加え，「他のCPU用にコンパイルされたWindows CEアプリケーションは，別のCPUを持つWindows CEマシンでは動作しない」ということもあります。

Windowsプログラミングの延長でできる！

Windowsプログラミングの基本は，システムAPIを使ってWindows的なGUIを実現することです。

そして，前述したように，Windows CEではWindows95／NT4.0で採用されているWin32 APIのサブセットを利用しています。このAPIの類似は，プログラムを作成する立場で考えれば，Windows CEだろうがWindows 95／NT4.0だろうが，プログラミング開発の基本は同様であるということに結びつくわけです。

実際，Windows CEプログラミングでは，Windows95／NT4.0用プログラミングの知識を，ほぼそのまま使うことができます。つまり，Windows CEプログラミングとは，実はWindowsプログラミングの延長にあるわけです。

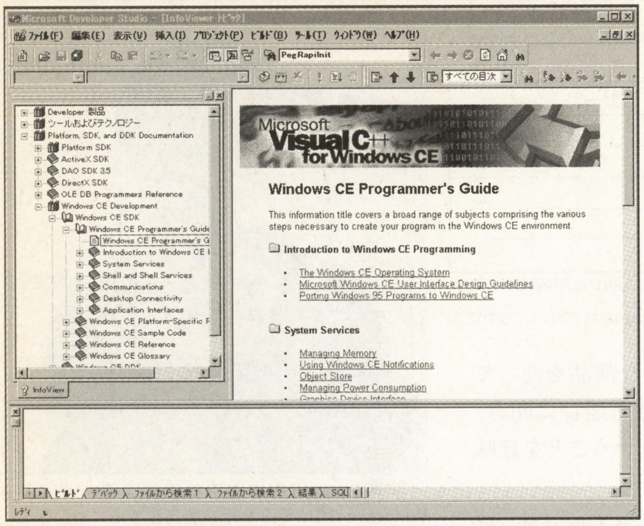
以下に紹介していくWindows CE用アプリケーション開発ツールは，Windows用のアプリケーション開発ツールをそのまま転用しています。

Microsoft Visual C++ for Windows CE Version 1.0日本語版

Windows CE用プログラムの開発環境は，当初一つしかありませんでした。『Microsoft Visual C＋＋ for Windows CE Version 1.0』がそれです（**写真5**）。

これは，Windowsアプリケーション開発ツール『Visual C++ Ver.5.0』のアドオン（追加）ソフトとなっており，以下のものが収録されています。

- **Windows CEで採用されている各プロセッサ用のクロス・コンパイラ**
- **ソフトウエア開発キット（SDK）とデバイス・ドライバ・キット（DDK）**



《写真5》これが，現在発売されている唯一の日本語版開発環境『Microsoft Visual C++ for Windows CE Version 1.0日本語版』だ（価格33,800円）

《写真7》日立のWindows CE2.0マシン『PERSONA（ペルソナ）』（価格138,000円）

●Windows CEで採用されているWin32 APIのサブセット

●Windows CE用のMFC（Microsoft Foundation Class）サブセット

●デバッグ用Windows CEデスクトップ・エミュレータ

Visual C++本体は収録されていないため，『Visual C++』あるいは『Visual Studio』のパッケージが別途必要になるので注意してください。

ちなみに，これを使ってプログラムを作成する場合，もとがVisual C++なので，あまり簡単なプログラミング環境とはいえません。中級者から上級者向けのパッケージといえるでしょう。

Microsoft Windows CE Toolkit for Visual C++5.0

日本ではまだ発売されていませんが，アメリカではWindows CE2.0まで対応した開発キットが発表されています。

それが，『Microsoft Windows CE Toolkit for Visual C++ 5.0』です。先ほど紹介したMicrosoft Visual C++ for Windows CE Version 1.0の，最新英語版に相当するものと考えるといいでしょう。

Windows CE2.0に対応しているため，細かな追加などはありますが，基本的にはVisual C++上でMFCを使って地道にプログラムを作成していく環境です。

Microsoft Windows CE Toolkit for Visual J++ 1.1

続いては，上記製品のJava版に相当する『Microsoft Windows CE Toolkit for Visual J++ 1.1』です。残念ながら，日本ではまだ発売されていません。

これを『Visual J++ 1.1』に追加することにより，Windows CEでサポートされているJDK 1.1.3相当のJava VM（バーチャル・マシン）を対象に，アプリケーションを開発することができます。

Windows CE対応というだけあって，マイクロソフトの独自拡張である『J／Direct』を用いて，JavaからWindows CEのネイティブAPIを直接呼びだすことも可能になっているのが特徴です。

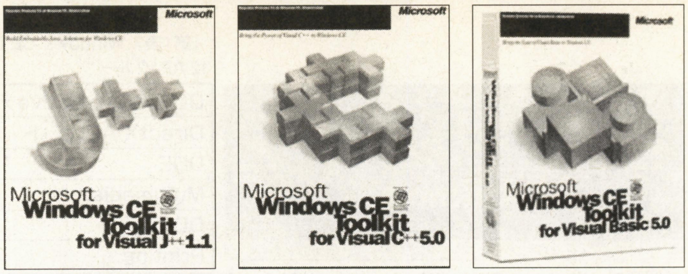
Microsoft Windows CE Toolkit for Visual Basic 5.0

今回紹介したかった本命が，この『Microsoft Windows CE Toolkit for Visual Basic 5.0』です。

これは，簡単プログラミング・ツール『Visual Basic 5.0』を使って，Windows CE用のアプリケーションを開発するためのソフトです。

Visual Basicといえば，ランタイムDLLが必要となりますが，それも各CPU用のCE版が用意されています。さらに，OEM各社がランタイムDLLをROM上に収録しておくことも許可されています。

前述したソフトと同様に，やはりまだ日本語版は発売されていません（**写真6**）。



《写真6》左から，『Visual C++ 5.0』『Visual J++ 1.0』『Visual Basic 5.0』にアドオン（追加）する形で使用する開発キット。この中でも，とくに右の『Microsoft Windows CE Toolkit for Visual Basic 5.0』が注目。Visual Basicユーザーなら，簡単にWindows CE 2.0対応アプリケーションが作れるだろう。これらはすべて，アメリカでは発表済みだが，日本語版の対応はまだ未定とのこと。発売されたら，またこのコーナーで扱うので，期待してほしい

バリバリ作るから早くほしい！

さて，Windows CEもバージョン2.0の発表とともに，ずいぶんと高機能・高性能化が施されています。個人的には，そろそろ本格的に物欲が刺激されはじめています（**写真7**）。

しかし，なぜか日本では，Windows CE2.0対応のアプリケーション開発環境は，いまだに発表されていません。

とくにMicrosoft Windows CE Toolkit for Visual Basic 5.0に注目しています。これを使えば，誰でも簡単にWindows CEのプログラムを作成することができる，非常に楽しそうなソフトに見えるのですが…。

てっきりWindows CE2.0日本語版と同時に発表されるかと思っていたのですが，Windows CE2.0日本語版マシンがすでに発売された現在も，いまだマイクロソフトからは開発ツールに関してはアナウンスがありません。

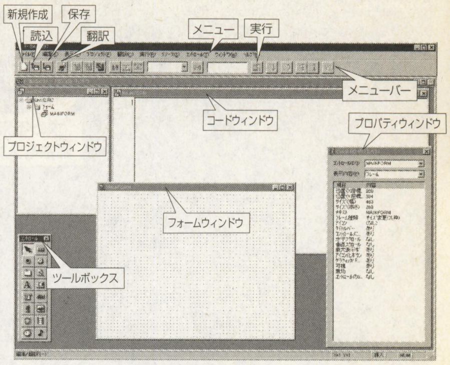
うーむ，どうなってるのでしょう？今回は，とりあえずプログラミングに入る前段階の知識だけを紹介しましたが，できるだけ早く開発環境を入手して，具体的な内容を紹介したいものです。

みなさんもできるだけ早い発表を期待しましょう。それでは，また。

DOS-BASICからの移行実績No.1のWindowsプログラミング・ツール

F-BASIC97 プログラム教習所

エフ・ベーシック



TEXT & PROGRAMMING●かんのゆうき

第7段階　“素数”を求めるアルゴリズム

今月は，ちょっと数学的な考えかたに挑戦してみようと思います。数学は，文字どおり“数の学問”です。その数の中でも基本的な概念である“素数”に注目して，F-BASIC97で素数を求めるプログラムを作ってみます。

素数って何だろう？

今月は素数を求めるプログラムを作るわけですが，その前に“素数とは何か”を解説しておきましょう。

素数とは，「正の整数で，1またはそれ自体以外の数で割り切れない数」と定義されています。具体的に例をあげると，

1, 2, 3, 5, 7, 11, 13, 17, …

といった数が該当します。

それではこの中で，“11”に注目してみましょう。11は，「1」または「11」では割れますが，それ以外の数では割れませんね？　このような数を，素数といいます。

素数について理解したところで，つぎにこれを求めるプログラムを作っていきましょう。

素数を求めるアルゴリズムは？

プログラム作成をはじめる前に，どういうアルゴリズム（解法手順）になるか紹介します。第1図を見てください。このフローチャート（流れ図）は，素数を求めるまでのアルゴリズムを表しています。順に紹介していきましょう。

まず最初に，「素数を何個求めるか」を入力します。

つぎに，求めた素数を入れるための配列変数を用意します。

ここまでが初期設定です。この後はメイン・ルーチンに入って，変数Iを1ずつ増やしながら，Iが素数であるかをチェックします。

チェックの方法は，以下の手順となります。

①mod関数（余りを計算するもの）を使って，変数Iに対する余りを求める。その対象は，2～「I－1」までの値。

②どれか一つでも余りが「0」となる場合は，Iは素数ではない。

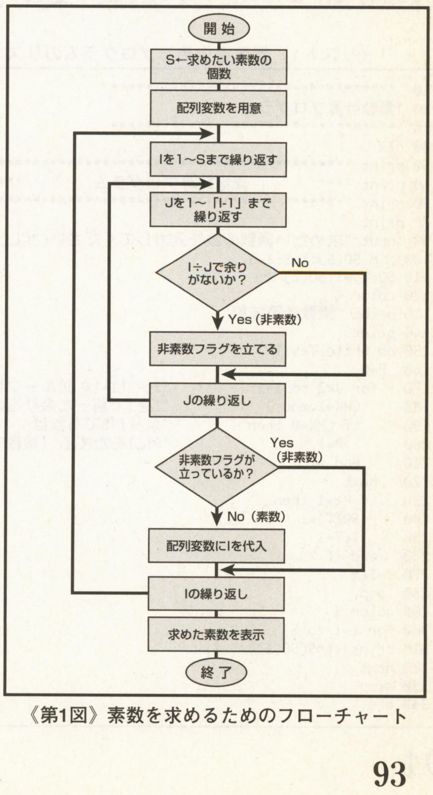
③すべて余りがあるなら，「すべて割り切れない」ということを意味するので，Iは素数である。変数Iを，配列変数に代入する。

この手順を，繰り返していきます。配列変数の数が，最初に指定した「素数を何個求めるか」まで達したところで，求めた素数を画面表示し，プログラム終了となります。

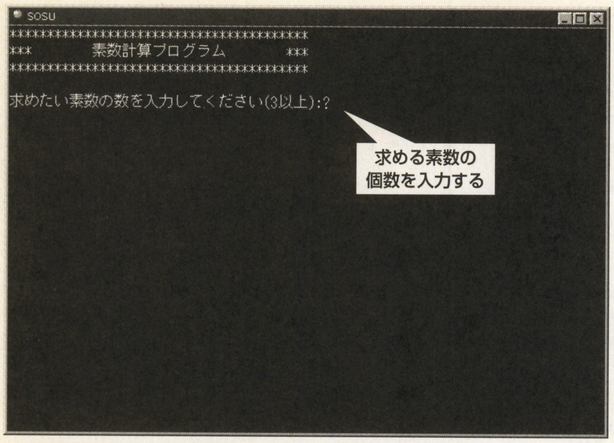
このアルゴリズムをプログラム化する注意点として，最初に1と2を配列変数に代入してやることがあります。これは，1と2をこのアルゴリズムで判定してしまうと，素数でないと判定されてしまうからです。ですから，あらかじめ代入しているわけです。

かんのゆうき（Yuuki Kanno）
Profile
東京都生まれ。小学生の時にFM-7に出会い，プログラムを作りはじめる。以来，PC-88に一度浮気した以外は，FM TOWNS，FMVという根っからの富士通派（笑）。ゴールデン・ウィークは旅行の予定。琵琶湖を自転車で1周する体力は，まだあるかなぁ…。

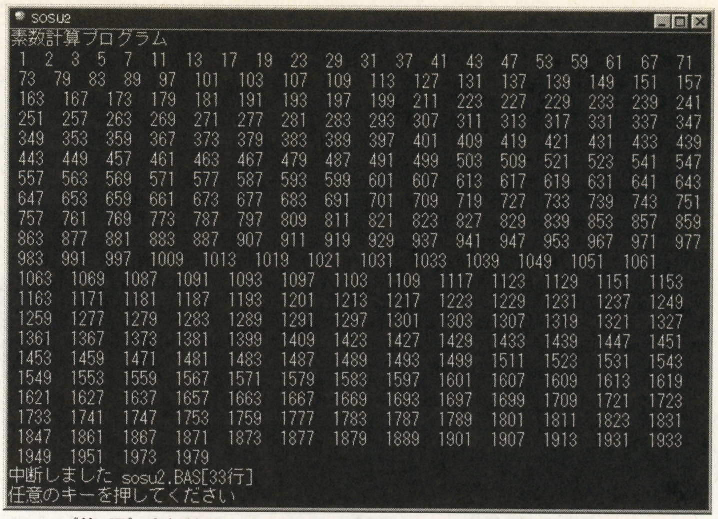
F-BASIC97
価格35,000円
問い合わせ先
富士通ミドルウェア株式会社
☎045-471-0282 FAX045-475-1958
（土日・祝祭日のぞく9:00～12:00，13:00～17:00）
ホームページ
http://www.infoweb.ne.jp/fmw/
価格35,000円
動作環境
日本語Windows95／NT（3.1対応版も付属）
486DX以上のCPU
メモリ16Mバイト以上
ハードディスク空き容量30Mバイト以上



《第1図》素数を求めるためのフローチャート



《第2図》リスト1実行画面。ここで求めたい素数の数を入れる。あまり大きい数を入れると，メモリが足りなくなってエラーが発生してしまうので注意！



《第3図》実行結果。このように，指定した個数だけ素数が表示される

プログラムにしてみよう！

このアルゴリズムをプログラム化したものが，**リスト1**です。くわしく紹介していきましょう。

まず最初に，コメントで素数計算プログラムであることを記述します（10～30行）。

つぎに，画面を一度消去して，タイトル表示をprint命令で行ないます（40～80行）。

そして，90行のinput命令で，求めたい素数の個数を入力させます。ここで入力した値は，変数Sに代入します。

100行で，このプログラムで使う変数の定義を行ないます。配列変数SOは，求めた素数を代入するためのものです。変数Tは，変数Iが素数であったときに，配列変数を1ずつ進めていくカウンタです。変数Iは，素数を求めるために割られる数に使います。実際にどのように使われるかは，150行目以降の処理となるため後述します。

110行では，あらかじめ素数である1と2を，配列変数SOに代入しています。120～140行は，結果を表示するためのタイトルを表示しています。

《リスト1》素数を求めるプログラムのリスト

```
10 '********************************
20 '素数計算プログラム
30 '********************************
40 cls
50 print "****************************************"
60 print "***         素数計算プログラム         ***"
70 print "****************************************"
80 print
90 input "求めたい素数の数を入力してください(3以上):";S
100 dim SO(S):T=3:I=3
110 SO(1)=1:SO(2)=2
120 color 4
130 print "素数計算結果"
140 print
150 do while T<S+1
160   P=0
170   for J=2 to I-1              '2～「I-1」回ループさせる
180      CHK=I mod J              'IをJで割った余りをCHKに代入
190      if CHK=0 then            '余りが0であれば
200         P=1                   'Pに1をたてる（素数でない）
210      end if
220   next
230   if P<>1 then
240      SO(T)=I
250      T=T+1
260   end if
270 I=I+1
280 loop
290 color 5
300 for I=1 to S
310 print str$(SO(I))+" ";
320 next
330 stop
340 end
```

メイン・ルーチンをくわしく見てみよう

150～280行までが，実際に素数を求めるためのメイン処理です。各処理を，くわしく見ていくことにしましょう。

●150行

繰り返しの「do while」命令で，変数Tが「S＋1」より小さい間ループするように設定します。すなわち，「求める素数の個数＋1」だけ繰り返すことになります。

●160行

チェック用変数Pを0にして，初期化しています。これは，「P＝0のときは素数」「P＝1のときは素数ではない」ということを意味します。

●170～220行

ここでは，変数Iに対して，2～「I－1」について割ったときの余りをチェックします。180行で，IをJで割った余りを求めています。すなわち，「割り切れれば素数ではない」「割り切れなければ素数である」ということがわかります。割り切れたら，200行でPに素数でないことを表すフラグを立てます（P＝1）。

●230～260行

Pに1が立っていない（Iが素数）の場合，配列変数SOにIを代入します（240行）。そして，250行で求めた素数の個数を一つ増やします。

●270行

ここでは，変数Iに1を加えています。これは，調べる素数の数を一つ増やし，170～220行でチェックするための準備をしているわけです。

●280行

この「loop」命令は，150行の「do while」命令と対になっています。すなわち，150行で設定した条件が真（正しい）の間，150～280行の命令が繰り返されます。

●290～340行

最後に，290行～320行で求めた素数を画面に表示して，プログラムを終了させています。

プログラムを実行すると意外に…？

これで，プログラムは完成です。リストを入力して実行すると，最初に求める素数の個数を聞かれるので入力してください（**第2図**）。しばらくすると，実行結果が表示されます（**第3図**）。

何回か実行するとわかりますが，「少な

い数のうちはいいけれど，個数をたくさん指定すると結果表示まで時間がかかる…」という欠点が見えてくるはずです。

このアルゴリズムは，素数の定義「正の整数で1またはそれ自体以外の数で割り切れない数」をそのまま守って作成しました。そこで，もう少し頭をひねって，アルゴリズムを工夫してみることにしましょう。

改良型アルゴリズムはこれだ！

まずは，素数とは何かをもう一度振り返ってみましょう。

素数の定義「正の整数で，1またはそれ自体以外の数で割り切れない数」をよく読み取ると，偶数は必ず2で割れるので除外できることがわかります。

また，**リスト1**では170行～220行で，2～「I－1」までの数で，すべて割っていますね。偶数は入らないことがわかったので，ここでは奇数だけで割っていけばいいことがわかります。

この2点を改良したプログラムが，**リスト2**です。リストの変更点を，一つずつ見ていきましょう。

まずは100行で，変数Tの値を4からにしています。さらにその下の110行で，素数である配列変数SOに，はじめから1～3を入力しています（170行からはじまるループに対応させるため）。

つぎに，170行の「for～next」命令に，「step 2」を追加しています。これは，割る数から偶数をのぞくためです。この変更により，処理が半分の時間でできます。

200行には，Pが1になったら（素数でなかったら），すぐにfor～nextから抜けだすように「exit for」命令を追加しています。

さらに270行でIを2増やすことにより，偶数をのぞいた数が対象となります。この部分だけで，処理が半分に減ることになります。

実行スピードは8倍ちがう！

これで，改良は完成です。今回は大幅な変更はしないで，素数の特性から処理を簡略化しました。

それでは，二つのプログラムの実行速度を比較してみましょう。ある個数で計測したところ，以下の結果となりました。

- **リスト1（改造前）…16秒**
- **リスト2（改造後）… 2秒**

なんと，8倍も速くなったのです！

このように，アルゴリズムをちょっと変化させていくだけで，プログラムの実行速度は大きくちがってきます。処理速度が求められるときには，このような考えかたが重要になるわけです。みなさんも，自分のプログラムを見直してみてください。

それでは，また来月！

《リスト2》素数を求めるプログラムのリスト（改良版）

```
10 '*********************************
20 '素数計算プログラム（改良版）
30 '*********************************
40 cls
50 print "****************************************"
60 print "***    素数計算プログラム（改良版）   ***"
70 print "****************************************"
80 print
90 input "求めたい素数の数を入力してください(3以上):";S
100 dim SO(S):T=4:I=3   'T=4に変更。素数は4番目から探すことになる
110 SO(1)=1:SO(2)=2:SO(3)=3  '素数1，2，3は既知のものとする
120 color 4
130 print "素数計算プログラム"
140 print
150 do while T<S+1
160   P=0
170   for J=3 to I-1 step 2  '2～「I-1」回ループさせる。step 2で，奇数のみ判定
180     CHK=I mod J  'IをJ（2～I-1）で割る
190     if CHK=0 then  '余りが0であれば
200       P=1:exit for  'Pに1をたてる（素数でない）
210     end if   'その後処理を抜ける
220   next
230   if P<>1 then
240     SO(T)=I
250     T=T+1
260   end if
270 I=I+2     'Iに2を加えて，奇数のみを対象にする
280 loop
290 color 5
300 for I=1 to S
310 print str$(SO(I))+" ";
320 next
330 stop
430 end
```

リスト入力＆実行方法

F-BASIC97を起動して，メニューから[ファイル]-[新規作成]を選び，プログラム・ファイルを作成します（＊.BASのもの）。

そこに，リストをそのまま入力します。入力が完了したら，メニューから[実行]-[実行]を選ぶことで，プログラムが起動します。

F-BASIC97
プログラミングのすべて

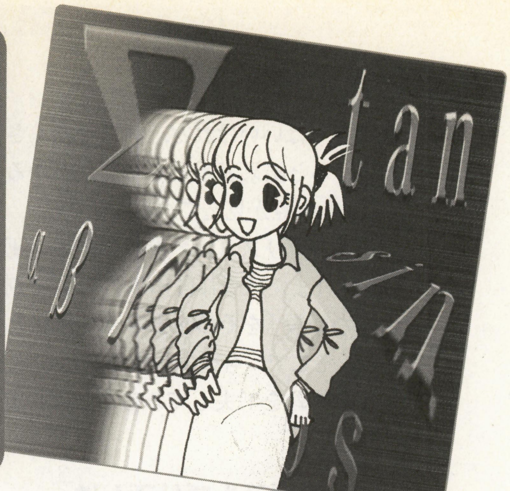
価格2,700円（＋税）
好評発売中！

まったくの初心者から，DOS-BASICプログラマーに送る，Windowsプログラミングをはじめたい人に最適の1冊です。BASIC言語の基礎知識をはじめ，DOS-BASICからの移植実例，他にもF-BASICについての250以上のQ＆Aなど，たくさんの情報を満載！ CD-ROMには，サンプル・プログラムやWindows対応F-BASIC（期間限定版）などを収録しています。

問い合わせ先
電波新聞社 ☎03-3445-6111（販売部あて）

ゲーム制作・教材制作に役立つ楽しく学べるテーマを満載！

先生と生徒のための BASIC（ベーシック）プログラミング講座



TEXT & PROGRAMMING●東 幸太

第74回　物理の基本！ 速度方程式を活用してゲームを作ってみよう

《Windowsマシン・FM TOWNS・PC-9801／9821シリーズ対応》

東 幸太（Kouta Azuma）

Profile

パソコンによる積極的な教育補助を推進する，BASICプログラミング歴15年以上の猛者。1，2年前のPC-9821が安く売られているのを見て，Pentium-200MHzのPC-9821を購入。N88-日本語BASICを使ってみると，恐ろしいぐらいに速い。10年以上昔は，インタプリタのBASICではロクなゲームが作れなかったが，これなら結構まともなものも作れるかも…。

新年度がはじまりましたね。みなさん，新しい生活に慣れたでしょうか。高校1年生は，新しく“物理”という科目を習いはじめていると思います。今月は，物理現象の中でも基本といえる“速度方程式”に注目してみましょう。紙の上でわかりにくい“動き”の様子をプログラムにして，『投網ゲーム』を作ってみることにします。

動いている物体はどう表現する？

車や電車などが移動していく様子は，みなさんどう表現するでしょうか？「向こうからすごいスピードで走ってきた」「右のほうに，ゆっくりと発車した」という感じでしょうか。このように，位置や速度といった要素で表現されるはずです。

もう少し細かく見てみると，たとえば目黒駅から五反田駅に向かって，時速80[km]で走る山手線の電車の場合を考えてみましょう。すると，二つの駅の間のどのあたりを走っているのか，またどれぐらいの“速度*1”で走っているのかを表現する必要があります。

また，加速・減速を行なっている場合には，速度がどのように変化しているかということを示す“加速度*2”も表現する必要がでてきます。

今回は，これらを結びつける速度方程式を取りあげ，BASICプログラムでその様子を確認してみることにしましょう。

まずは1次元の世界で考えよう

みなさんが生活している現実の世界は“3次元”の世界です。そのため，「どのあたりに位置しているか」「どの方向へ進んでいるか」というような情報は，3次元で表現する必要があります。

しかし，3次元の情報を処理するのは，考えかたとして複雑になりがちです。そこで，ここでは1次元の世界で考えていきます。

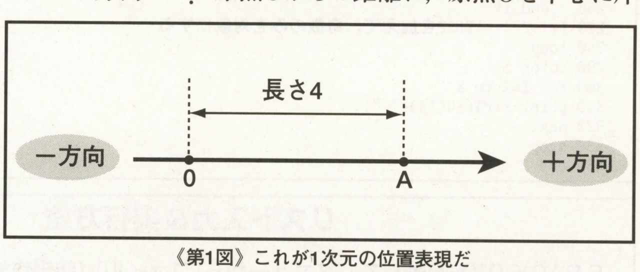
1次元の世界というのは，長さしか存在しない世界です。幅や高さといった要素はありません。考えかたとして，「幅が極端に狭い橋の上で移動する」という場合をイメージしてください。上下方向へは動けませんし，横方向（橋と垂直な方向）へ移動すると橋から落ちてしまいます。移動したりできるのは唯一，橋が渡してある方向だけです。

1次元はこのような世界になっているため，位置を表現するのは簡単です。まず，基準となる点を設定し，そこからの距離で表現できます。先ほどの橋が南北に渡してあるとすると，「橋の中央から北へ何[m]，南へ何[m]*3」といった表現で位置がきまります。

位置の表現方法を把握しよう！

つぎに，**第1図**を見てください。このように，原点Oを含む直線上に，点Aが存在しているとします。

この点Aの位置を表現する場合には，原点Oからの距離に，原点Oを中心に片

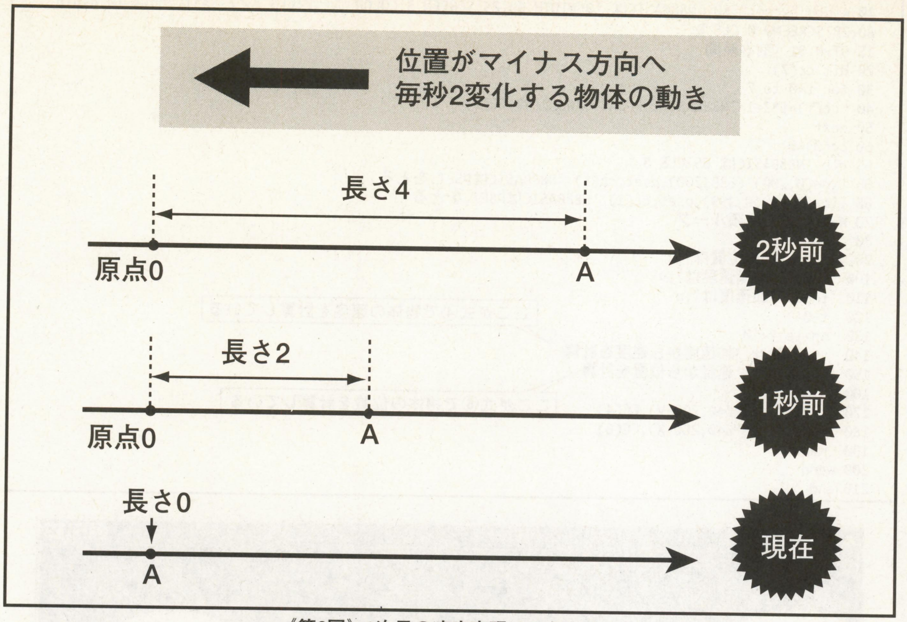


《第1図》これが1次元の位置表現だ

＊1　速度
単位時間に動く距離のこと。一般的には，「時速60km（または60km／h）」「秒速3m（または3m／s）」というように表記する。同じ速度で動いていることを，“等速度運動”と呼ぶ。たとえば，摩擦がまったくない状態で球をころがした状態などが該当する。

＊2　加速度
速度の変化の割合のこと。単位は，[m／s²]と表記する。たとえば，ある時間の速度が1[m／s]で，それから1秒ごとの速度が3[m／s]，6[m／s]，9[m／s]の場合，その加速度は3[m／s²]となる。同じ加速度で動いていることを，“等加速度運動”と呼ぶ。たとえば，摩擦がまったくない状態で物体を落下させた状態などが該当する。

＊3　単位表現について
現実の社会では，基準とする単位時間を1時間，移動した量をkm（キロ・メートル）で表すことが多い。しかし，物理の世界では単位時間を秒，移動した量をm（メートル）とするのが基本となる。



《第2図》1次元の速度表現はこうなる！

側をプラス，もう片側をマイナスとした場合の符号を付けて示します。第1図の場合は，長さが4で，点Aはプラス側に位置していますから，位置は「+4」ということになります。

ここで，点Aがプラス方向，マイナス方向のどちらかに移動している場合，この点Aの速度は単位時間あたりの移動量で示します。第2図のように，位置がマイナスの方向へ1秒あたり2変化する場合は，速度は毎秒「−2」，ということになります。

速度が変化する場合はどうする？

速度が一定でなく，時間とともに変化する場合は，その速度の変化の割合を“加速度”で表現します。

点Aの速度が，1秒あたりプラス0.5のペースで変化する場合は，加速度は毎秒「+0.5」ということになります。

また，加速度と速度の符号は一致しない場合があります。この例では，点Aはマイナス方向へ移動しているときにプラス方向へ加速していますから，移動速度の絶対値は速度が0になるまでは減少し，それ以後増加していくことになります。

そして，移動速度が加速度によって変化すると，それに応じて位置の変化の様子も，速度一定の場合とは異なってきます。

速度を方程式で表してみよう！

加速度，速度，位置は，それぞれが時間を軸にして関連しています。これらは，数学的に示すと，以下のような関係になります。

加速度をa[m／s²]，速度をv[m／s]，位置をx[m]，時間をt[s]とすると，

$$\frac{dx}{dt}=v \quad \cdots ①$$

$$\frac{dv}{dt}=a \quad \cdots ②$$

という関係になります。しかし，この式は微分表現を利用しているので，ちょっとわかりにくいかもしれません。

そこで，まず②式で加速度が一定と仮定すると，微分表現をする必要がなくなり，

$$v=at \quad \cdots ③$$

という表現にできます。

つまり，速度変化は加速度に比例しているということです。②式と③式は，厳密には変化分しか考慮していないので，実際には初期速度v_0を加えると，

$$v=at+v_0 \quad \cdots ④$$

という表現をします。

たとえば，初期速度が4[m／s]，加速度が−2[m／s²]とすると，時刻t=0，1，2のときの速度は，それぞれつぎのようになります。

- $t=0$：$v=at+v_0=-2\times0+4=4$
- $t=1$：$v=at+v_0=-2\times1+4=2$
- $t=2$：$v=at+v_0=-2\times2+4=0$

①の速度と位置の関係についても，同様に速度一定とすれば，

$$x=vt \quad \cdots ⑤$$

となり，初期位置x_0を考慮すると，

$$x=vt+x_0 \quad \cdots ⑥$$

となります。

初期位置が10[m]，速度が−3[m／s]とすると，時刻t=0，1，2のときの位置は，それぞれ以下のようになります。

- $t=0$：$x=vt+x_0=-3\times0+10$
$=10$
- $t=1$：$x=vt+x_0=-3\times1+10$
$=7$
- $t=2$：$x=vt+x_0=-3\times2+10$
$=4$

加速度が一定でない場合は？

つぎに，加速度や速度が一定でない場合を考えてみましょう。

この場合でも，式①と式②は成立しますから，加速度や速度の変化を表す式をこれらの式に代入してやれば，厳密な答が得られます。しかし，加速度や速度の変化が複雑な場合は，このような手段で答を得るのはほとんど不可能です。

そこで，つぎのような仮定を付け加えて，簡単にしてしまいます。

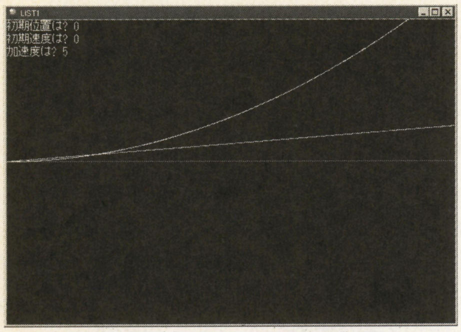
- **仮定「短い時間経過の間は，速度も加速度も一定である」**

加速度が4[m／s²]の物体が，時刻0のときに速度2[m／s]である場合，時刻0.001のときには速度は2.004[m／s]になるわけですが，これを2[m／s]で計算してしまっても大きな誤差は生じません。

よって，誤差が問題にならない程度の時間ごとに，加速度や速度が一定であると仮定して式④や式⑥を利用して計算をしてやれば，十分な精度で物体の移動の様子を計算できることになります。

BASICプログラムにして見てみよう！

それでは，実際にこのような考えかたで物体の移動の様子を計算するプログラ



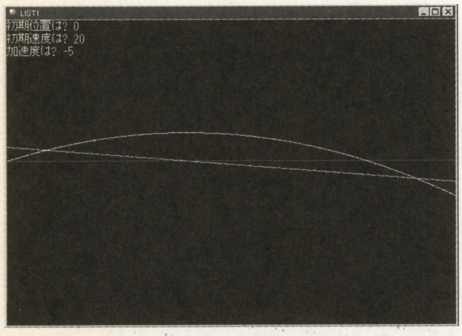
《写真1》リスト1を実行し，初期位置を0，初期速度を0，加速度を5にした場合の結果。初期速度は0だが，加速度によって速度は時間に比例して大きくなり，位置は速度に応じて変化する。このため，速度の変化は直線になり，位置の変化は2次関数になる

《リスト1》位置，速度，加速度のグラフを見るプログラム・リスト

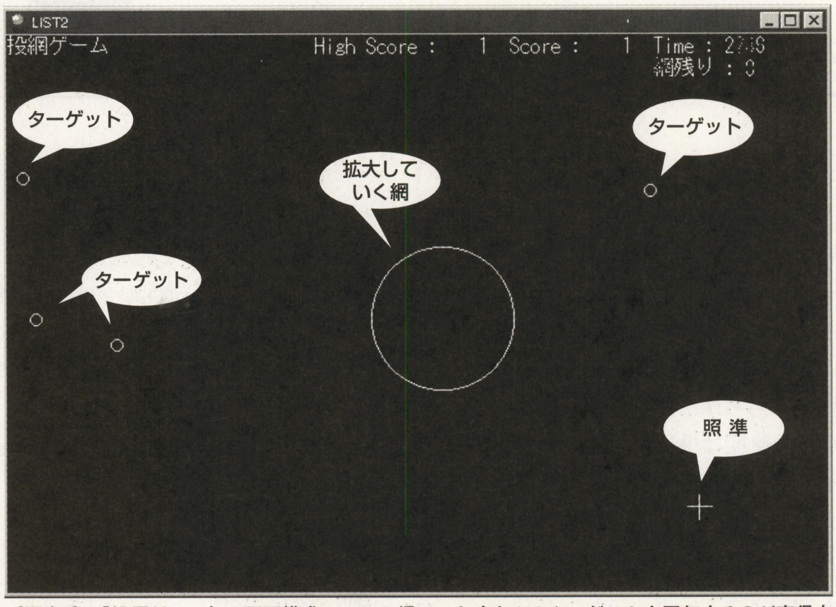
```
10 width "scrn:",80 'N88BASICは 10 WIDTH 80,25:SCREEN 3:COLOR ,,,,2:CLS 3／F-BASIC386は 10 WIDTH
80,25:SCREEN@ 0:CLS 0
15 DT=0.01 '刻み時間
20 dim cc(7)
30 for i=0 to 7
40  cc(i)=i*2+1 'N88BASICとF-BASIC386は 40 CC(I)=I
50 next
60 cc(0)=0
65 cls 'N88BASICは 65 CLS 3
66 line(0,200)-(639,200),pset,cc(1) 'N88BASICはPSET,をとる
68 line(0,0)-(0,399),pset,cc(1) 'N88BASICはPSET,をとる
70 WHILE -1 '無限ループ
80  locate 0,0
90  input "初期位置は";x
100  input "初期速度は";v
110  input "加速度は";a
120  t=0
130  while t<10
140   v=v+a*dt '加速度から速度を計算
150   x=x+v*dt '速度から位置を計算
160   t=t+dt
170   pset(T/10*640,200-V),CC(4)
180   pset(T/10*640,200-X),CC(6)
190  wend
200 wend
210 end
```

ここが式④で物体の速度を計算している

ここが式⑥で物体の位置を計算している



《写真2》リスト1を実行し，初期位置を0，初期速度を20，加速度を−5にした場合の結果。初期速度と加速度の符号が異なるため，途中まではブレーキがかかったようになり，その後マイナス方向へどんどん加速していく。速度変化は直線だが，傾きが写真1とは逆になる。位置変化は2次関数だが，符号が逆になるために，下に広がる形になる



《写真3》『投網ゲーム』の画面構成。一つの網で，たくさんのターゲットを回収するのが高得点につながる

ムを見てみましょう。

リスト1を入力して実行すると，物体の初期位置と初期速度，そして加速度を聞いてきます。**写真1**，**写真2**を参考に，適当な値を入力してください。

入力が完了すると，物体の移動の様子を横軸時間，縦軸位置のグラフの形で表示します。二つの先のうち，速度が緑色，位置が黄色です。

このプログラムには，式④，式⑥の二つの式が組み込まれています。この部分で，物体の速度と位置を計算しています。

位置（変数X）の計算と速度（変数V）の計算はそれぞれ別に行ない，計算時間幅（きざみ時間：変数DT）ごとに新しい位置，新しい速度を作成しています。

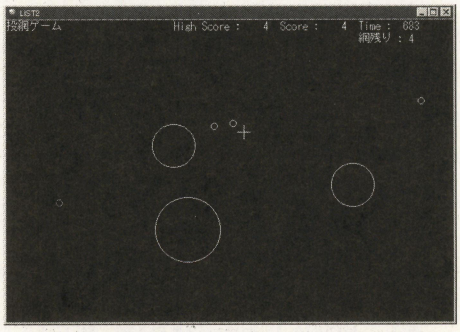
計算時間幅が小さいほど正確な結果が得られますが，あまりにも小さくすると，計算時間が長くなってしまいます。誤差の大きさと計算時間をくらべながら，適切な値に設定してください。

『投網ゲーム』で遊ぼう！

最後に，速度や加速度を扱ったゲームで遊んでみましょう。**リスト2**は，これらの速度方程式，加速度方程式を利用した『投網ゲーム』です。

リストを入力して実行すると，**写真3**のような画面が表示されます。画面中にはターゲットがあり，いろいろな方向に移動しています。プレイヤーは，これらのターゲットをなるべくたくさん回収しなくてはなりません。

画面中には，ターゲットの他に照準があり，[2][4][6][8]キーで移動することができます。プレイヤーは，この照準を適当な位置に移動させた後，スペース・キーを押して網を投げます。



《写真4》高得点をめざすには，ターゲットの加速度をつかみ，効率よく網を広げる必要がある。なお，ねらいすぎると時間がなくなるので注意！

網は時間とともに広がり，ある程度広がった段階で消滅します。消滅するまでの間，網の範囲に含まれたターゲットは回収できたことになり，得点が増加します。網は10回投げられ，10回投げるとゲーム終了となります。

このターゲットは，いろいろな方向に

さまざまな加速度で移動しています。このため，ターゲットの加速度を早めにつかみ，1回の網でなるべくたくさんのターゲットを回収するのが高得点につながります。

プログラム中では，**リスト1**で利用した速度・加速度演算部分を利用して，ターゲットを移動させています（①の部分）。

リスト1では1次元の動きを計算させていましたが，**リスト2**ではX座標，Y座標それぞれについて別々に計算を行ない，2次元平面での動きを実現しています。

各座標方向の演算式自体は，1次元の場合とまったく同一です。同様に，3次元の場合も各座標方向について別々に演算すれば，計算することが可能です。

まとめ 他の動きにもチャレンジ！

微分方程式などの複雑な式を，ただの四則演算の繰り返しで表現するという方法は，いろいろな分野で利用されています。

このときに注意しなくてはいけないのは，「きざみ時間が十分小さいかどうか」という点です。必要となる精度がでるようなきざみ時間になっているかどうかを，つねに注意しておく必要があります。

みなさんも，いろいろな動きの表現に挑戦してください。

《リスト2》『投網ゲーム』のプログラム・リスト

```
10 width "scrn:",80 'N88BASICは 10 WIDTH 80,25:SCREEN 3:COLOR ,,,,2:CLS 3/F-BASIC386は 10 WIDTH 80,25:SCREEN@ 0:CLS 0
20 randomize val(right$(time$,2))
30 DT=0.1 '時間刻み（小さいほど遅くなる）
100 dim CC(7) 'カラーコード変換テーブル
120 dim netx(4),nety(4),netr(4),netp(4) '網用配列変数
130 dim tgx(4),tgy(4),tgvx(4),tgvy(4),tgax(4),tgay(4) 'ターゲット用配列変数
200 for I=0 to 7
210  cc(i)=i*2+1 'N88BASICとF-BASIC386は 210 CC(I)=I
220 next
230 cc(0)=0
400 hiscore=0
410 while -1 '無限ループを構成
420  score=0 'スコア
430  gosub *initgame 'ゲーム初期化
440  gf=0 'ゲーム終了フラグ
450  while gf=0
460   gosub *movetarget 'ターゲット移動・発生
470   gosub *netspread '網処理
480   gosub *KEYCHECK '照準移動・網発生
490   TI=TI-1 '残り時間を減らす
500   gosub *puttime
505   if TI<1 or ( netREST<1 and netN<1 ) then GF=1 '時間切れか網切れでゲーム終了
510  wend
520  gosub *gameover 'ゲーム・オーバー
530 wend
540 end
600 *putscore
610 if score>hiscore then hiscore=score
620 locate 30,0
630 print using "High Score : ####  Score : ####";hiscore;score
640 return
700 *puttime
710 locate 63,0
720 print using "Time : ####";TI
730 return
800 *putnetnum
810 locate 63,1
820 print using "網残り :##";NETREST
830 return
900 *initgame
910 cls 'N88BASICは 910 CLS 3
920 print "投網ゲーム"
930 gosub *putscore
940 TI=3000 '残り時間
950 gosub *puttime
960 netrest=10 '残り網数
965 netn=0 '画面中網数
970 gosub *putnetnum
980 for i=0 to 2
990  netx(i)=-1 '網が存在しないことを示す
1000 next
1010 for i=0 to 4
1020  tgx(i)=-1 'ターゲットが存在しないことを示す
1030 next
1040 nx=320 '照準X座標
1050 ny=200 '照準Y座標
1060 c=7
1070 gosub *putcursor '照準表示
1090 return
2200 *keycheck
2210 K$=inkey$
2215 nnx=nx
2217 nny=ny
2220 if K$="2" and NY<380 then NNY=NY+20 'キー入力に応じて照準移動
2230 if K$="4" and NX>20 then NNX=NX-20
2240 if K$="6" and NX<620 then NNX=NX+20
2250 if K$="8" and NY>50 then NNY=NY-20
2260 if nnx<>nx or nny<>ny then gosub *redrawcursor '照準位置が変化した場合は描画し直す
2270 if k$<>" " then return
2300 if netrest<1 then return '網の残りが無ければ不可能
2310 j=-1
2320 for i=0 to 2
2330  if netx(i)<0 then j=i '空いている配列変数を探す
2335 next
2340 if j<0 then return '空きが無い場合は中止
2350 netx(j)=nx '網座標設定
2360 nety(j)=ny
2370 netr(j)=1
2380 netp(j)=1 '得点増加量
2390 netrest=netrest-1 '残り網を減らす
2400 gosub *PUTNETNUM
2410 netn=netn+1 '画面中網の数を増やす
2420 return
2500 *redrawcursor '照準表示
2510 c=0
2520 gosub *putcursor
2530 nx=nnx
2540 ny=nny
2550 c=7
2560 gosub *putcursor
2570 return
2600 *putcursor
2610 line(NX-10,NY)-(NX+10,NY),pset,CC(C) 'N88BASICはPSET,をとる
2620 line(NX,NY-10)-(NX,NY+10),pset,CC(C) 'N88BASICはPSET,をとる
2630 return
3000 *netspread
3010 for i=0 to 2
3020  if netx(i)>=0 then gosub *netspread2 '網が存在する場合は拡散処理を行なう
3030 next
3040 return
3050 *netspread2
3060 circle(netx(i),nety(i)),netr(i),0 '網を消す
3070 NETR(I)=NETR(I)+0.5 '網を広げる
3080 if NETR(I)>70 then NETX(I)=-1:NETN=NETN-1:return '網が広がり切ったら消滅
3090 circle(netx(i),nety(i)),netr(i),cc(6) '網を表示
3100 return
5000 *movetarget
5010 for i=0 to 4
5020  if tgx(i)>=0 then gosub *movetarget2 else gosub *maketarget 'ターゲットが存在すれば移動処理,存在しない場合は発生処理
5030 next
5040 return
5100 *MOVETARGET2 'ターゲット移動処理
5110 circle(tgx(i),tgy(i)),5,cc(0) 'ターゲットを消す
5120 tgvx(i)=tgvx(i)+tgax(i)*dt 'X方向についてターゲット加速処理          ┐
5130 tgvy(i)=tgvy(i)+tgay(i)*dt 'Y方向についてターゲット加速処理          ├①
5140 tgx(i)=tgx(i)+tgvx(i)*dt 'X方向についてターゲット移動              │
5150 tgy(i)=tgy(i)+tgvy(i)*dt 'Y方向についてターゲット移動              ┘
5160 if tgx(i)<0 or tgy(i)<20 or tgx(i)>639 or tgy(i)>399 then tgx(i)=-1:return '画面外へでたら消滅
5170 for j=0 to 2
5180  if netx(j)>=0 then if sqr((netx(j)-tgx(i))*(netx(j)-tgx(i))+(nety(j)-tgy(i))*(nety(j)-tgy(i)))<netr(j)+5 then gosub *hit '網にかかった
5190 next
5200 if tgx(i)<0 then return
5210 circle(tgx(i),tgy(i)),5,cc(i+1) 'ターゲット表示
5220 return
5500 *maketarget 'ターゲット発生処理
5510 tgy(i)=rnd(1)*200+100 'Y座標決定
5520 if rnd(1)<0.5 then tgx(i)=0:tgvx(i)=10:tgax(i)=rnd(1)*3-1 else tgx(i)=639:tgvx(i)=-10:tgax(i)=-rnd(1)*3+1
5530 tgvy(i)=rnd(1)*4-2
5540 tgay(i)=rnd(1)*2-1
5550 return
6000 *hit
6010 beep
6020 tgx(i)=-1
6030 score=score+netp(j)
6040 netp(j)=netp(j)+1 '同じ網に複数かかった場合は得点増加率アップ
6050 gosub *putscore
6060 return
8000 *GAMEOVER
8005 gosub *putscore
8010 locate 34,12
8020 print " Game  Over "
8030 while inkey$<>chr$(13)
8040 wend
8050 return
```

リスト入力の注意

ここに掲載しているプログラム・リストは，Windows用F-BASIC（F-BASIC97／95／V3.1）に対応しています。Windows用F-BASICは，書籍『F-BASIC97プログラミングのすべて』に導入後期間限定版が収録されています（V3.1）。

『N88互換BASIC for Windows』やPC-9800シリーズの『N88-日本語BASIC（86）』で入力する場合は注釈に「N88BASICは」とあるところのみ，FM TOWNSの『F-BASIC386』は注釈に「F-BASIC386は」とあるところのみ修正してください。

他の機種でも，画面表示部分に注意すれば，移植は簡単に行なえます。

BASIC言語の入手方法&実行手順&疑問質問にお答えします

BASIC PROGRAM GET & RUN

ベーシック プログラム ゲット アンド ラン

TEXT&PROGRAMMING●山崎 寛

読者からの質問コーナー

Q 投稿プログラム中などに見られる，作者名の表示方法を教えてください。例をあげると，つぎのような表記がありますよね。

「Copyright 1997 ○○○ all right reserved. (c)1997 ○○○」

これらの正確な使いかたがわかりません。この表記方法は本当に正しいのでしょうか？

英文の意味も含めて，教えてください。

【新潟県西蒲原郡・大瀧浩之16歳】

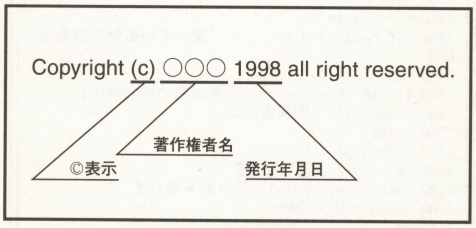
A 英語も著作権関係の法律にもそれほどくわしくないのですが，調べてみたところ，つぎのようなことがわかりました。

これらの表記は，「この人（団体）に著作権がありますよ」という印です。(c)は，本当は©と表記するのが正しいのですが，カッコでも代用できるようです。

この(c)と「著作権者名」「最初の発行年月日」の三つをそろえて表記することが正式表記となり，著作権の所有者を主張しています（第1図）。ですから，英文がなく，(c)と名前，年月日だけでもかまわないわけです。

英文の意味は，「Copyright」は「著作権」，「all right reserved」は「すべての権利を所有している」です。

日本は『ベルヌ条約』という，国際的な著作権に関する条約に加盟しています。ベルヌ条約では，この(c)表記がなくとも著作権が認められます。ただ，著作権を持っているということをはっきりさせる意味で，(c)表記が使用されているようです。



《第1図》著作権表示の例

Q ①MS-DOS版『N88-日本語BASIC (86)』(以降DOS-BASICと略）の，“コンパイラ”や“ランタイムサポート”とは何ですか？

②『QuickBASIC』や『MS-BASIC』はどこで手に入りますか？

Get! BASIC入手方法

PC-9800用『N88-日本語BASIC(86)』

ここからは，PC98-NXシリーズとの混乱を避けるために，PC-9801／9821シリーズのことを「PC-9800シリーズ」と呼びます。

PC-9800シリーズ用の『N88-日本語BASIC(86)(MS-DOS版)』の種類，価格は，第1表のとおりです。これは，PC-9800シリーズならば，どの機種でも動作します。

しかし，PC98-NXシリーズでは動作しませんので，注意しましょう。

表には，いろいろな種類の製品がありますが，通常のプログラミングならば，コンパイラやランタイムサポートは必要ありません。

また，N88-日本語BASICには，このMS-DOS版以外に“DISK-BASIC”（ディスク ベーシック）と呼ばれる，もう一つの種類が存在します。ですが，こちらはディスクのフォーマットがMS-DOSと異なり，多少使い勝手が悪いことと，最近発売されたPC-9800シリーズでは動作しないことなどのデメリットがあります。これから購入するのであれば，MS-DOS版がおすすめできるでしょう。

購入方法としては，NECの製品を扱っているお店で注文して取り寄せることが可能です。

FM TOWNS用『F-BASIC386』

FM TOWNS用のBASICとしては，第2表の製品が用意されています。

このうち『F-BASIC386』コンパイラ（一括翻訳）には，インタプリタ（逐次翻訳）機能なども含まれています。予算があるならばコンパイラを購入するといいでしょう。

購入方法については，富士通製品を扱っているお店で取り寄せるか，全国にある『富士通プラザ』（秋葉原☎03-3251-1448，http://www.fom.co.jp./akiba/index.htm）などを利用するという方法があります。

また，パソコン通信ネット『NIFTY SERVE』のオンライン・ショッピングなどを利用するというのもいいでしょう（GO SACCESSなど）。

《第1表》N88-日本語BASIC(86)(MS-DOS版)のラインナップ

製品名	価格
N88-日本語BASIC(86)(MS-DOS版)(Ver6.2)	17,000円
N88-日本語BASIC(86)コンパイラ(Ver6.2)	47,000円
N88-日本語BASIC(86) ランタイムサポートパッケージ(Ver6.2)	15,000円
問い合わせ先（購入相談や技術的な質問）	
NECパソコンインフォメーションセンター ☎0120-60-9821	

《第2表》F-BASIC386のラインナップ

製品名	価格
F-BASIC386 V2.1インタプリタ	25,000円
F-BASIC386 V2.1コンパイラ	45,000円
問い合わせ先（購入相談や技術的な質問）	
FMインフォメーション ☎0120-89-4321	

③DOS-BASICで日本語入力をしようとすると，「16進」と表示されてしまいます。どうしてですか？

【栃木県宇都宮市・石川貴志17歳】

A ①コンパイラとランタイムサポート

まずは，“インタプリタ”と“コンパイラ”のちがいを紹介しましょう。

コンピュータの心臓部であるCPUは，機械語（マシン語）しか理解することができません。つまり，市販のゲームのプログラムも，ベーマガに載っているBASICのプログラムも，最終的には機械語になって実行されているのです。

この機械語への変換方法には，インタプリタとコンパイラという異なる方法が存在します。

インタプリタが実行時に一つ一つの命令を変換しつつ実行するのに対し，コンパイラは最初にすべてのプログラムを変換し，一気に実行します（第2図）。その結果，コンパイラは変換に時間がかかりますが，実行をはじめるとインタプリタよりも高速に動作します。

さて，インタプリタとコンパイラのちがいがわかったところで，質問のDOS-BASICのコンパイラおよびランタイムサポートを紹介しましょう。これは，文字どおりコンパイラ方式のN88-日本語BASICです。

このコンパイラを使うことで，N88-日本語BASICのプログラムを，インタプリタよりも高速に実行することができます。さらに，MS-DOSから直接実行可能な“〜.exe”ファイルに変換することもできます。

ランタイムサポートというのは，この“〜.exe”ファイルを動かすときに必要となるファイルです。

②QuickBASIC／MS-BASICの入手方法

これら言語ソフトは，基本的にパソコン・ショップで手に入れることができます。ただし，製品自体が発売からかなり時間が経っているため，置いてある店はなかなか見つからないのではないでしょうか。

地域によっても，入手しやすい方法は変わってくると思います。くわしくは，マイクロソフト（☎03-5454-2300）に問い合わせてみるのが一番でしょう。

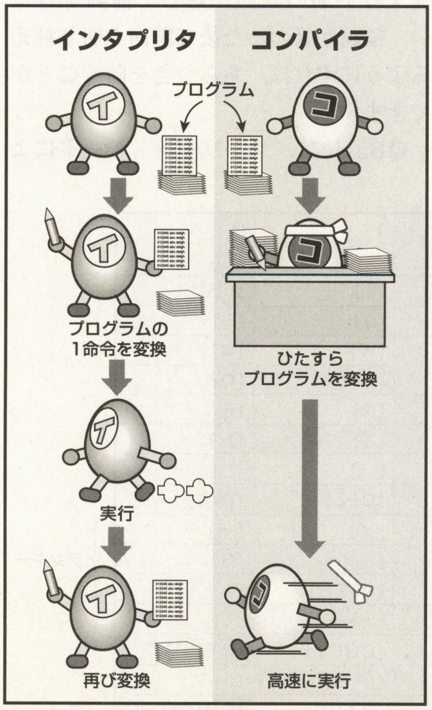
③DOS-BASICで日本語入力のやりかた

「16進」と表示されてしまうのは，日本語入力時のかな漢字変換に必要となる“辞書”および“プログラム（FEP）”が登録されていないためです。

これは，MS-DOS上で日本語変換が可能な状態にしてからBASICを起動することで，普通に入力できるようになります。

MS-DOSでの日本語変換には，“config.sys”ファイルにFEPを登録するような記述をする必要があります（リスト1）。

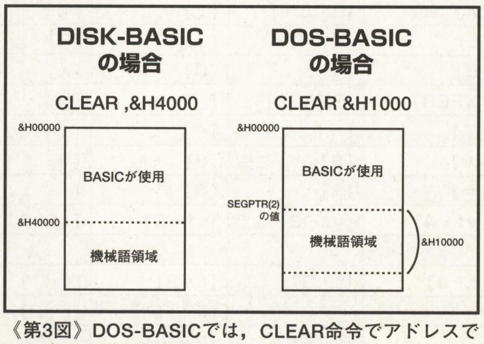
また，NECとしてはオススメしていませんでしたが，Windows上からDOSプロンプトを起動した場合，通常日本語入力が可能な状態になります。ここからBASICを起動すれば，日本語が入力できると思います。



《第2図》インタプリタとコンパイラのちがい

《リスト1》“config.sys”ファイルでFEPを登録している例

```
DEVICE=NECAIK1.DRV
DEVICE=NECAIK2.DRV NECAI.SYS
```



《第3図》DOS-BASICでは，CLEAR命令でアドレスではなくサイズを指定する

Q ①DOS-BASICで，「SEGPTR」の使いかたがよくわかりません。投稿プログラムにもよく見られるのですが，どういうふうに使えばよいのでしょうか？

②『MS-C（バージョン6.0）』のPC-9800版を使っているのですが，「inp()」関数の使いかたがよくわかりません。最後に押されたキーの情報は得られるのですが，BASICのように複数のキーが押されてもそのすべてを関知することはできるのでしょうか？　これがわからないと，アクション・ゲームが作れないので，絶対教えてください。

【福島県福島市・紺野繁昭17歳】

A ①SEGPTRの使いかた

まず最初の質問の「SEGPTR」ですが，これはBASIC内部で使用している各種領域のセグメント・アドレスを知るための関数です。

主に投稿プログラムでは，

SEGPTR(2)

として，機械語領域の先頭アドレスを知るために使われています。

DISK版の『N88-日本語BASIC（86）』（以降DISK-BASICと略）や，MSX-BASICなどの多くのBASICでは，「CLEAR」命令による機械語領域の確保は“先頭アドレス”を指定します。

ところが，DOS-BASICでは先頭アドレスではなく“領域のサイズ”を指定します（第3図）。

このため，DISK-BASICでは指定したアドレス以降を使用すればいいのですが，DOS-BASICではどの領域を使用したらよいのかわかりません。そこで，

SEGPTRによってアドレスを得るというわけです。

②複数のキー入力を知る方法

N88-日本語BASICでゲームを作るときに,「INP」関数でのキー・チェックは実によく使われます。しかし,実はこのINP関数は,PC-8800シリーズの『N88-BASIC』で作られたプログラムと互換性を取るためわざわざ追加された機能で,PC-9800シリーズの本当のI/Oポートの値を返しているわけではありません。

ですから,N88系のBASIC以外の言語を使用する場合には,変更が必要となるわけです。

PC-9800で,キー・バッファに関係なくキーの状態を得るには,INP関数に相当する割り込みルーチンが用意されていますので,これを使うといいでしょう(マトリクスはちょっと異なるので注意)。くわしくは,**第4図**,**第3表**を参照してください。

```
AH=04H
AL=[調べるマトリクス](第3表参照)
を設定し,
INT 18H
を実行する。
すると,キーの情報がAHに代入される。
キーが押されていれば対応ビットが1に,
押されていなければ0となる。

例
スペース・キーを調べるなら,
AH=04H
AL=06H
INT 18H
を実行。5ビット目がスペース・キーなので,
AND 10Hで特定できる。
```

《第4図》キーの状態を知るには?

私はC言語が得意でないため,サンプルは作れませんでした。うまくMS-Cで使えるように変更してください。とにかく,AH,ALの各レジスタに規定の値を入れてINT18Hの割り込みを起こし,AHレジスタの値をチェックすればキーの状態はわかります。

Q 僕は『QBASIC』を使っている中学2年生です。QBASICは何か月か使っていますが,以下の点がわかりません。

①スプライトの書きかた(DATA文を使うらしい…)

②円や四角をちらつかせないで動かす方法(SCREEN文を利用するらしい)

この二つがわからなくて困っています。ぜひ,教えてください。

あと,QBASICと『QuickBASIC』はちがうので注意してくださいね。

【長崎県長崎市・ガン賢治14歳】

A ガン賢治さんには,ベーマガ・ホームページのチャットでQBasicについて教えてもらい,3月号でQBasicを紹介するきっかけの一つになりました。その節は,ありがとうございました。

①スプライトの実現方法

スプライトというのは,ファミコンやMSXなどで用意されている,簡単にキャラクターを重ね合わせて動かすことのできる機能のことですね。残念ながら,DOS/Vパソコンにはもともとこのようなスプライト機能はありませんし,QBasicにも(たぶん)用意されていません。

QBasicでキャラクターを動かすためには,PC-9800シリーズのN88-日本語BASICなどと同様に,「GET/PUT」を利用してグラフィック画面に描くことになります。

ですから,スプライトのような重ね合わせをするにはN88-日本語BASIC同様に,「AND/OR」といった論理演算を利用して,PUT命令を実行することで実現します。これは,本誌'98年3月号の『ゲームの作りかた教室』とあわせて見てもらうとわかりやすいと思います。

基本的には,**第5図**のような処理を行ないます。**リスト2**が,QBasicでの重ね合わせのサンプルです。実行すると,重ね合わせ表示された複数の円が動きまわります(**第6図**)

②ちらつきを防ぐ動かしかた

リスト2を実行するとわかるのですが,とても盛大に「ちらつき」が発生しています。これは**第7図**のように,動かすために「消す」行程が表示に表れてしまうために発生します。

ちらつきを防ぐ方法はいろいろあるのですが,一番簡単な方法を紹介しましょう。**第8図**を見てください。このように,見えない別の画面に対して描画を行ない,描画が終わった後で画面を切り替えるようにすれば,ちらつきを防ぐことができます。

QBasicは,スクリーン・モードによ

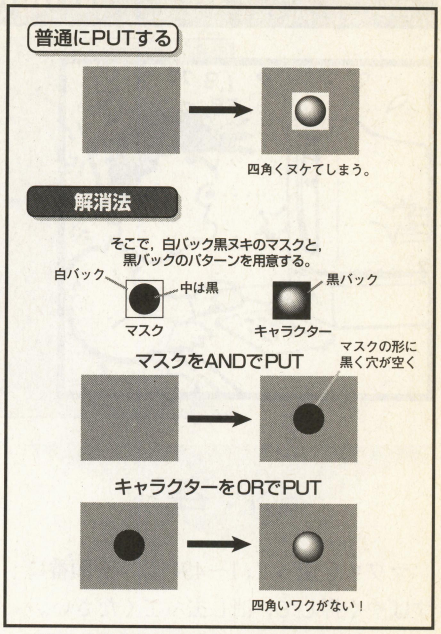
《第3表》PC-9800シリーズのキー・マトリクス表

ALの値 \ ビット	7	6	5	4	3	2	1	0
0	[7]	[6]	[5]	[4]	[3]	[2]	[1]	[ESC]
1	[TAB]	[BS]	[¥]	[^]	[−]	[0]	[9]	[8]
2	[I]	[U]	[Y]	[T]	[R]	[E]	[W]	[Q]
3	[D]	[S]	[A]	[Return]	[[]	[@]	[P]	[O]
4	[:]	[;]	[L]	[K]	[J]	[H]	[G]	[F]
5	[M]	[N]	[B]	[V]	[C]	[X]	[Z]	[]]
6	[ROLL DOWN]	[ROLL UP]	[XFER]	[SPACE]	[_]	[/]	[.]	[,]
7	[HELP]	[HOME CLR]	[↓]	[→]	[←]	[↑]	[DEL]	[INS]
8	[5]	[4]	[*]	[9]	[8]	[7]	[/]	[−]
9	[,]	[0]	[=]	[3]	[2]	[1]	[+]	[6]
A		[vf・5]	[vf・4]	[vf・3]	[vf・2]	[vf・1]	[NFER]	[.]
B		[HOME]						
C	[f・6]	[f・5]	[f・4]	[f・3]	[f・2]	[f・1]	[COPY]	[STOP]
D					[f・10]	[f・9]	[f・8]	[f・7]
E				[CTRL]	[GRPH]	[カナ]	[CAPS]	[SHIFT]

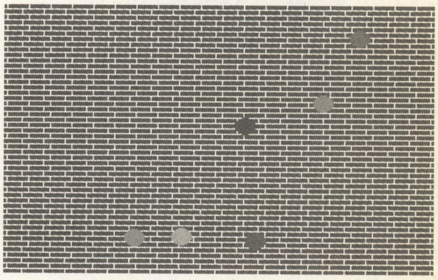
(AL=8〜A:テンキー)

《リスト2》キャラクターの重ね合わせ表示の例（QBasic用）

```
100 ' QBasicでの重ね合わせ表示サンプル
110 '（日本語注釈はQBasic上では表示できません）
120 '初期設定
130 SCREEN 7 'スクリーン・モードを設定
140 DIM g%(0 TO 65, 0 TO 5), m%(0 TO 65), b%(0
TO 33) 'グラフィックを納める配列を定義（g%＝円,
m%＝マスク, b%＝背景）
150 DIM cx(0 TO 5), cy(0 TO 5), cdx(0 TO 5),
cdy(0 TO 5) '円の座標, 移動方向用の配列を定義
160 '違う色の円を描き, 配列にコピーする
170 FOR c = 0 TO 5
180   CIRCLE (7, 7), 7, c + 2
190   PAINT (7, 7), c + 2
200   GET (0, 0)-(15, 15), g%(0, c)
210 NEXT c
220 'マスクパターンを作り, 配列にコピー
230 LINE (0, 0)-(15, 15), 15, BF
240 CIRCLE (7, 7), 7, 0
250 PAINT (7, 7), 0
260 GET (0, 0)-(15, 15), m%
270 '背景データを描き, 配列にコピー
280 FOR y = 0 TO 7
290   READ a$
300   FOR x = 0 TO 15
310     c = VAL("&H" + MID$(a$, x + 1, 1))
320     PSET (x, y), c
330   NEXT x
340 NEXT y
350 GET (0, 0)-(15, 7), b%
360 '円の座標, 方向をランダムに設定
370 FOR i = 0 TO 5
380   cx(i) = INT(RND(1) * 160) + 80: cy(i) =
INT(RND(1) * 100) + 50
390   cdx(i) = INT(RND(1) * 2) * 2 - 1: cdy(i)
= INT(RND(1) * 2) * 2 - 1
400 NEXT i
410 '背景を描く
420   FOR y = 0 TO 24
430     FOR x = 0 TO 19
440       PUT (x * 16, y * 8), b%, PSET
450     NEXT x
460   NEXT y
470 'メインルーチン（スペース・キーで終了）
480 WHILE INKEY$ <> " "
490   '円を消す（背景を上書きする）
500   FOR i = 0 TO 5
510     FOR x = 0 TO 1
520       FOR y = 0 TO 2
530         PUT (((cx(i) - 1) ¥ 16) * 16 + x *
16, ((cy(i) - 1) ¥ 8) * 8 + y * 8), b%, PSET
540       NEXT y
550     NEXT x
560   NEXT i
570   '円を動かし, 端に来たらバウンド
580   FOR i = 0 TO 5
590     cx(i) = cx(i) + cdx(i): cy(i) = cy(i)
+ cdy(i)
600     IF cx(i) < 1 OR cx(i) > 303 THEN cdx(i)
= -cdx(i)
610     IF cy(i) < 1 OR cy(i) > 183 THEN cdy(i)
= -cdy(i)
620     PUT (cx(i), cy(i)), m%, AND 'マスクをPUT
630     PUT (cx(i), cy(i)), g%(0, i), OR '色つき
の円をPUT
640   NEXT i
650 WEND
660 END
700 '背景データ
710 DATA 44f4444444444444
720 DATA 44f4444444444444
730 DATA 44f4444444444444
740 DATA ffffffffffffffff
750 DATA 4444444444444f44
760 DATA 4444444444444f44
770 DATA 4444444444444f44
780 DATA ffffffffffffffff
```



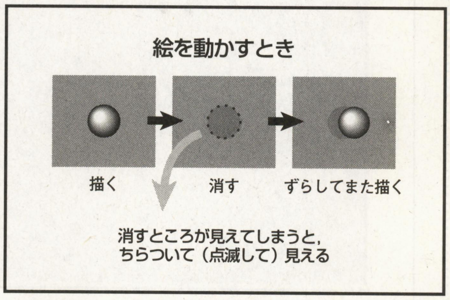
《第5図》重ね合わせをするには



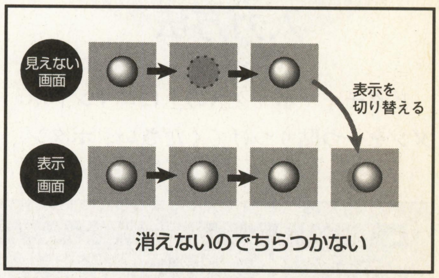
《第6図》リスト2の実行画面（QBasic）

《リスト3》ページ切り替えの例（QBasic用，リスト2に追加して実行）

```
415 FOR i = 0 TO 1
416   SCREEN , , i
465 NEXT i
466 page = 0
645   SCREEN , , 1 - page, page: page = 1 - page
'表示ページ切り替え
646   FOR j = 0 TO 1000: NEXT j 'ウェイト
```



《第7図》消すところが表示されていると，ちらついて見える



《第8図》ページ切り替えでちらつきをなくす

って複数のページを扱うことができます。そこで，「書き込むページ」と「表示するページ」に異なるページを指定して，LINEやCIRCLE，PUTなどの処理を見えない画面に対して行ないます。描画が終わったら，画面を切り替えるわけです。

指定方法は，SCREEN命令の第3パラメータが“書き込むページ”，第4パラメータが“表示するページ”となっています。

リスト2をちらつかないようにする修正部分が，リスト3です。ここでは，「PAGE」という変数に現在表示しているページの番号を入れて，これを0と1に交互に変えています。

また，このSCREEN命令によるページ切り替えは，表示ページを変えた際に実際に切り替わるまで若干時間がかかるようです。そのため，表示ページを切り替えてすぐにもとのページの操作をすると，その変化が画面に表れてしまいます。そんな場合は，ウェイトを入れるか，処理の順番を変えるといいでしょう。

これらの手法はQbasicに限らず有効ですので，活用してください。

疑問 質問 感想 ないですか？

このコーナーでは，プログラムに関するQ＆Aを掲載しています。

プログラムに関する疑問（「こんなゲームを作りたいんだけど，ここがうまくいかない！」とか「このプログラムの入力方法がわからない〜」）などがありましたら，右の住所までハガキや封書でお送りください。住所，氏名（ペンネーム），年齢，職業，電話番号も忘れずに。

質問するときは，使っているパソコンの種類や言語名，バージョンなどを明記してください。また，どこがわからないのかを，できるだけ具体的に書いてくださいね。

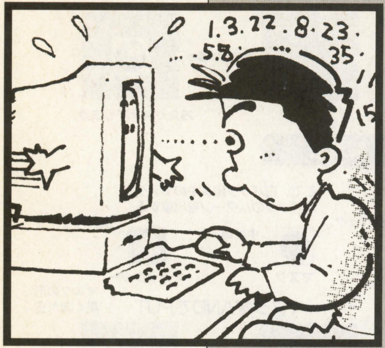
■あて先
〒141-8715
東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社
マイコンBASICマガジン編集部
GET＆RUN係

質問は，電子メール（bm@jolls.co.jp）でも受け付けます。その場合，タイトルにGET＆RUN係と明記してください。

で・ば・ぐ
先月号（'98年5月号）に掲載した，キーコードを調べるリスト2がまちがっていました。正しくは，つぎのようになります。おわびして，訂正します。

```
10 A$=INKEY$
20 IF A$<>"" THEN PRINT ASC(A$); 'PRINT A$ではない
30 GOTO 10
```

Windows95(Visual Basic 4.0)用



目をよーく見開いて画面に注目!

押し

森本　隆俊(20歳)

内　容

マウスを使って,1~49の数字を順番にすばやく押して,消し去ってください。

遊びかた

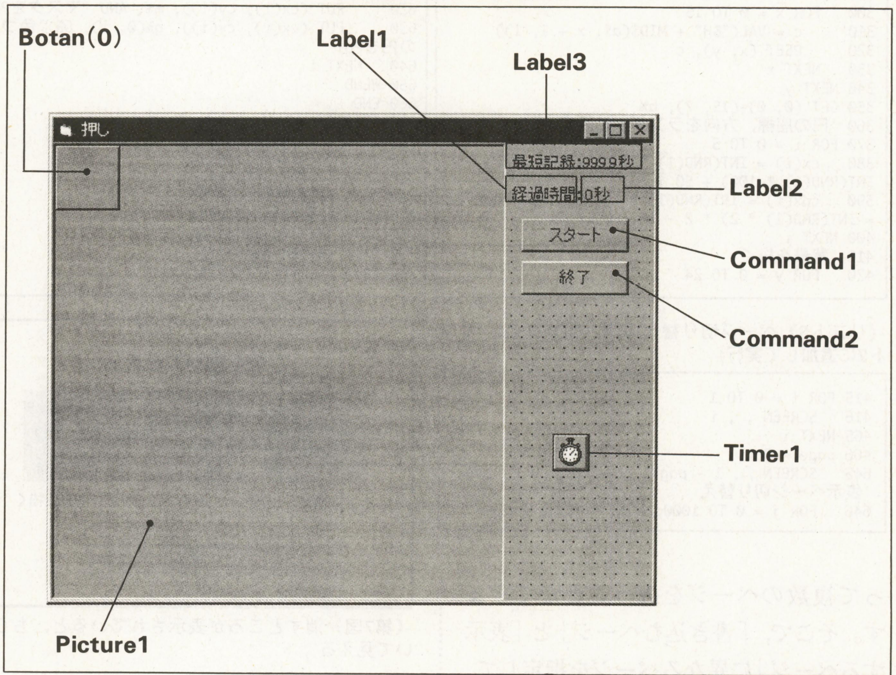
画面右側の“スタート”を押すとゲームがはじまります。

7×7のマスに1~49までの数字が並びますので,マウスで1から順番に数字を押してください。すべてを消すまでの時間を競います。

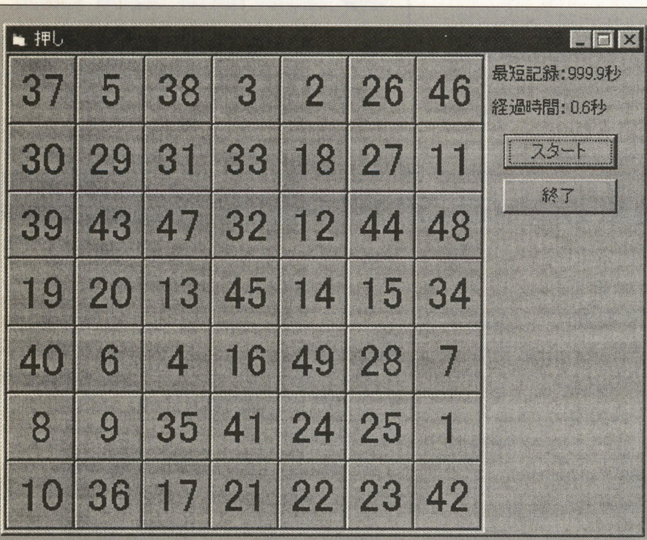
入力方法

ピクチャーボックスの上にコマンドボタンを一つ貼りつけてください。ボタン

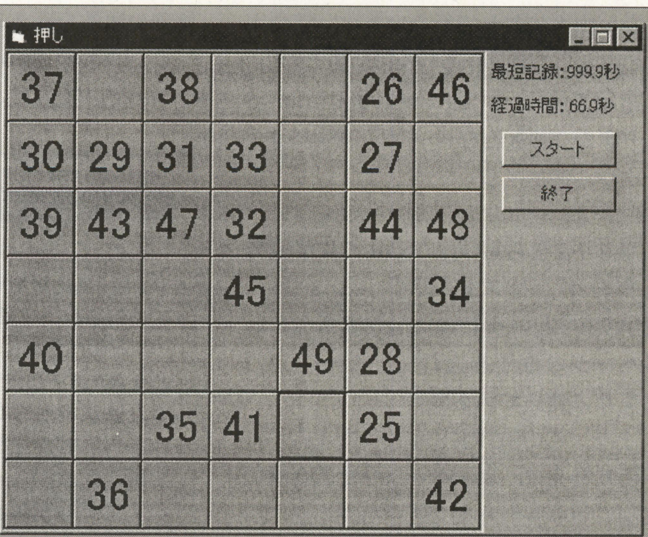
《第1図》フォーム配置図



※Botan(0)はPicture1の上に配置する



▲《写真1》さあ,スタート! 数字を1から順番にクリックしていこう!



▲《写真2》つぎは25, 25…どこだどこだ!? 時間を競うんだよ

★《OVER FLOW》みなさんゴールデンウィークはどうでしたか?…新しい環境に疲れた身体をリフレッシュ!また,がんばろう!って気分になれました?…休みなんかなかったよ~ってアナタもOF読んでリフレッシュしましょう。それでは,今月もお楽しみください!

の名前は“Botan”にしてください。

《第1表》変数表

Jikan	経過時間
Hoge	次に押される数字
MinJikan	最短時間
Ken( )	数字収納

《第2表》プロパティの設定

フォームの設定	
Name	Form1
Caption	”押し”
ピクチャーボックスの設定	
Name	Picture1
Height	5100
ScaleMode	3 ’ピクセル
Width	5100
コマンドボタンの設定	
Name	Botan
Height	720
Index	0
Width	720
Name	Command1
Caption	”スタート”
Name	Command2
Caption	”終了”
ラベルの設定	
Name	Label1
Caption	”経過時間：”
Name	Label2
Caption	”0秒”
Name	Label3
Caption	”最短記録：999.9秒”
タイマーの設定	
Name	Timer1
Enabled	0 ’False
Interval	100

CHECKER FLAG

編：ゲーム内容が単純なだけあって，リストもとても短いですね。

Dr.D：そうじゃな。大作もいいのじゃが，「誰でも簡単に入力できる」という点もベーマガでは大事じゃからな。

編：それと，投稿の注意なのですが，ゲームのタイトルなどは原稿にもわかりやすく書いてくださいね。

《リスト》『押し』のプログラム・リスト

```
Dim Ken(49) As Integer
Dim Jikan As Integer
Dim Hoge As Integer
Dim MinJikan As Integer
Private Sub Botan_Click(Index As Integer)
    If Hoge = Ken(Index) Then
        Botan(Index).Caption = ""
        Hoge = Hoge + 1
        If Hoge = 50 Then
            Timer1.Enabled = False
            MsgBox "終了", , ""
            If MinJikan > Jikan Then
                MinJikan = Jikan
                Label3.Caption = "最短時間：" + Format$(Jikan / 10, "##0.0")
 + "秒"
            End If
        End If
    End If
End Sub

Private Sub Command1_Click()
Dim i As Integer
Dim j As Integer
Dim k As Integer

    Randomize Time
    For i = 0 To 48
        k = Int(Rnd * 49) + 1
        For j = 0 To i - 1
            If Ken(j) = k Then
                k = k + 1
                If k >= 50 Then k = 1
                j = -1
            End If
        Next j
        Ken(i) = k
    Next i
    For i = 0 To 48
        Botan(i).Caption = Ken(i)
    Next i
    Timer1.Enabled = True
    Hoge = 1
    Jikan = 0
End Sub

Private Sub Command2_Click()
    End
End Sub

Private Sub Form_Load()
Dim i As Integer

    For i = 1 To 48
        Load Botan(i)
        Botan(i).Left = (i Mod 7) * 48
        Botan(i).Top = Int(i / 7) * 48
        Botan(i).Visible = True
    Next i
    MinJikan = 9999
End Sub

Private Sub Timer1_Timer()
    If Jikan <> 9999 Then
        Jikan = Jikan + 1
        label2.Caption = Format$(Str$(Jikan / 10), "##0.0秒")
    End If
End Sub
```

改造のアドバイス

最短記録を残すようにレジストリやファイルなどに記録したり，レベルにあわせて数字を調整したり，まちがって押した回数などを表示したら，もっとおもしろくなると思います。

最後に

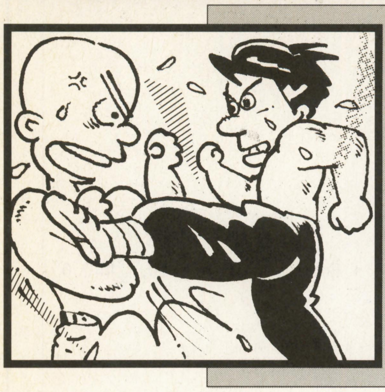
ちなみに作者の最高記録は29.1秒です。作者へ連絡を取りたい場合は，メールをください。メールアドレス<reo@anabuki-net.or.jp>

★参考にしたもの

・Visual Basic 4.0ヘルプ

★やったよ影さん!!DOS/Vをマザーボードから作ったよ。も～最高，DOS/V製作サマサマって感じさ。(埼玉県北葛飾郡・鹿谷浩一15歳)……【Dr.D：自分でPCを作るのは，よい勉強にもなるし「DOS/V製作」を活用してもらえるとうれしいのう。影：この調子でがんばってくれ！】

Windows95(Visual Basic 4.0)用



0から2人プレイ可能な対戦格闘ゲーム

移植版

VICTOR(ビクター) of(オブ) BATTLE(バトル)

参納 大樹(18歳)

内容

このゲームは,96年7月号に掲載された,ichiroさん作PC-9801 (N88-BASIC)用『VICTOR of BATTLE』の移植版です。

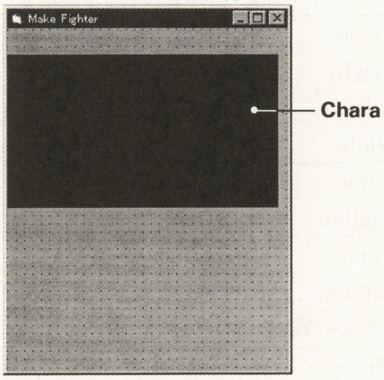
プログラムについて

このプログラムは,二つのプロジェクトから成り立っています。片方はキャラクター作成用で,もう一方がメインです。

まず,キャラクター作成ですが,**第1図**のようにフォーム (MakeF) にピクチャーボックスを一つ貼り付け,プロパティ設定をした後,**リスト1**を入力してください。そして"vob_dt.txt"という名前でテキスト・ファイルをつくり,**リスト2**を入力してください。その後,前のプログラムを実行すると,ビットマップ・ファイルが作成されます。

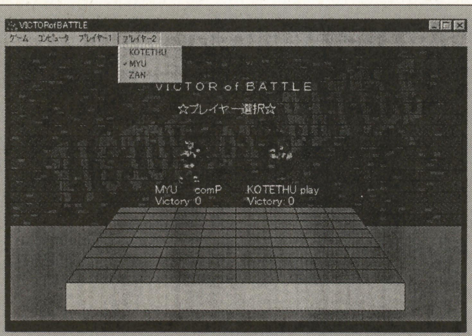
つぎに,別のプロジェクトを用意し,**第2図**を参考にしてフォーム(FrmVOB)に,ピクチャーボックスを三つと,タイマーを二つ貼り付け,プロパティ設定をしてください。

それから,**リスト3**を入力してください。

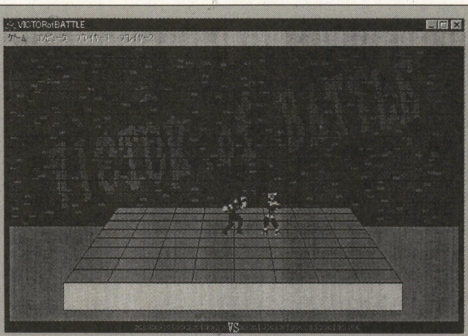


《第1図》MakeFの配置例

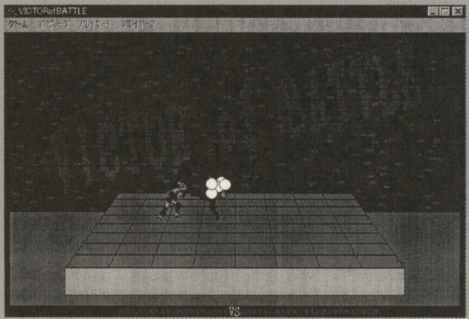
▲《写真1》リスト1と2を実行させると,キャラクターが作成される



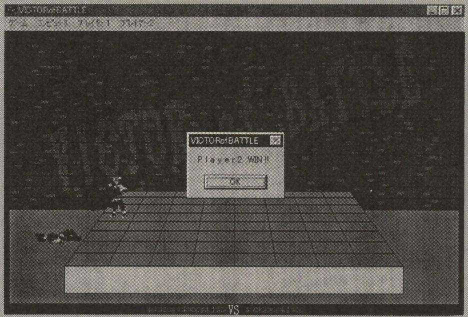
▲《写真2》ゲーム・スタート画面。3人のキャラから選べる



▲《写真3》壁に注目! しっかり影までついているのがスゴイ!

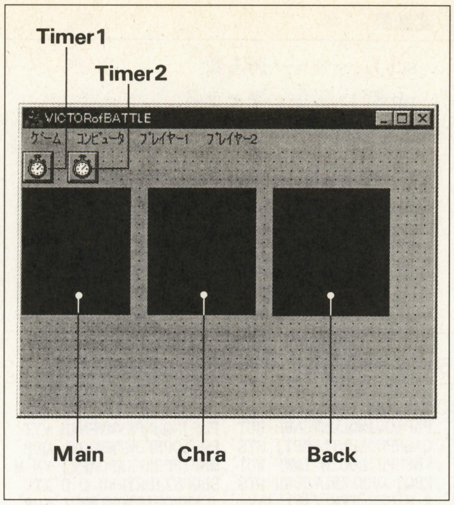


▶《写真4》必殺技を駆使して相手をはねとばせ! かっこいい!

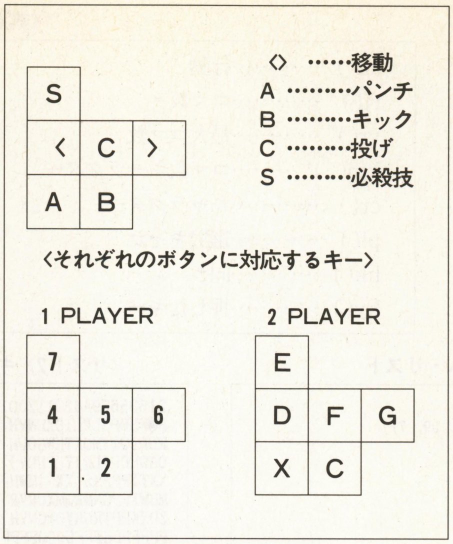


▲《写真5》リングアウトもあるから油断は禁物だ。なかなかGood!

★はう~,目がカユイ~,TVも見れな~い。(静岡県清水市・Johnny.C16歳)……【**つぐ美**:花粉症?辛いのよね。もう大丈夫だろうけど。**影**:そんなもの根性が足りんのじゃ!**つぐ美**:そーいう問題じゃないんです。なった人じゃないと辛さはわからないわよ。】



《第2図》FrmVOBの配置例



《第3図》キーの位置

CHECKER FLAG

Dr.D：ほおっ，N88-BASICからの移植か。VBとN88-BASICでは，プログラムの基本構造がだいぶ異なるので，移植はなかなか大変だったろう。欲をいえば，移植にはプラス・アルファがほしかったところじゃがな。

編：前回の『スケボーだ』といい，参納君のプログラムはレベルが高いですね。

Dr.D：そうじゃな。VBプログラマー諸君のいいお手本だといえるだろう。

《第1表》MakeFのプロパティ設定

フォームの設定	
Name	MakeF
Caption	"Make Fighter"
FontName	"MS ゴシック"
ScaleMode	3 'ピクセル
ピクチャーボックスの設定	
Name	Chra
AutoRedraw	-1 'True
BackColor	&H00000000&
BorderStyle	0 'なし
ScaleMode	3 'ピクセル
Visible	0 'False

《第2表》FrmVOBのプロパティ設定

フォームの設定	
Name	FrmVOB
BorderStyle	3 '固定ダイアログ
Caption	"VICTORofBATTLE"
FontName	"MS 明朝"
KeyPreview	-1 'True
MaxButton	0 'False
MinButton	-1 'True
ScaleMode	3 'ピクセル
ピクチャーボックスの設定	
Name	Chra
AutoRedraw	-1 'True
AutoSize	-1 'True
BackColor	&H00000000&
BorderStyle	0 'なし
ScaleMode	3 'ピクセル
Visible	0 'False
Name	Main
AutoRedraw	-1 'True
BackColor	&H00000000&
BorderStyle	0 'なし
FillStyle	0 '塗りつぶし
FontName	"MS 明朝"
ForeColor	&H00FFFFFF&
ScaleMode	3 'ピクセル
Name	Back
AutoRedraw	-1 'True
BackColor	&H00000000&
BorderStyle	0 'なし
FontName	"MS 明朝"
ForeColor	&H00FFFFFF&
ScaleMode	3 'ピクセル
Visible	0 'False
タイマーの設定	
Name	Timer1
Enabled	0 'False
Interval	70
Name	Timer2
Enabled	0 'False
Interval	70

《第3表》FrmVOBのメニュー設定

Caption	Name	Index Checked	Shortcut
"ゲーム"	game		
…"スタート"	begin		F2
…"終了"	end		F4
"コンピュータ"	setc		
…"なし"	com	0	True
…"1P"	com	1	
…"2P"	com	2	
…"ウォッチ"	com	3	
"プレイヤー1"	setp1		
…"KOTETSU"	player1	0	True
…"MYU"	player1	1	
…"ZAN"	player1	2	
"プレイヤー2"	setp2		
…"KOTETSU"	player2	0	True
…"MYU"	player2	1	
…"ZAN"	player2	2	

遊びかた

キャラ，コンピュータの設定をした後，［スタート］をクリックするか，［F2］キーを押すと，戦いが始まります。相手の体力を0にするか，相手をリングから落とすと勝ちです。

戦闘シーンで使うキーについては**第3図**を見てください。

苦労した点

N88-BASICはさわったことがないので，色や関数など，わからないことが多くあり，けっこう大変でした。

それから，キャラクター・データもどうすればよいかわかりませんでした。SavePicture関数の存在を知るまでは，VB研を参考にしてPUTステートメントを使って保存しようなどと考えていました。この方法を使ったプログラムも一応

★メガドライブ版ストライダー飛竜を引っ張り出してプレイしたのは言うまでもない。(神奈川県綾瀬市・アコピャン25歳)……【影：メガミックスの時『レンタヒーロー』を引っ張り出してきたのと同じ原理だな。ひさびさにプレイしたらやっぱりバ○だった…。】

完成しましたが，SavePictureのほうがずっと簡単です。

★参考にしたもの

・ベーマガ1996年7月号『VCTOR　of BATTLE』ichiro 氏

《第4表》変数表

ac( ) …………行動	sc( ) …………勝ち数
rf( ) …………コマ数	nm$( ) ………キャラ名
vr( ) …………最大コマ数	cx( ),cy( ) ……位置
km(,) ………コマ数キャラクター	cm( ),cn( ) ……移動
cr( ) …………キャラクター	dp( ) …………体力
pl( ) …………選択キャラ	bg( ) …………防御確率
hk( ) …………向き	vf ……………勝敗
ky( ) …………押したキー	

《リスト1》MakeFのプログラム・リスト

```
DefSng A-Z
Dim dr%(8, 8, 8), x%(17, 11), y%(17, 11), ch%(4095, 29, 7)
Dim bb%(9), o%(9), p%(9), a1$(17), a2$(31)
Dim cr, chh, rv, ms, pl, li$, a, b, c, d, e, f, g
Dim h, i, j, k, s, r, px%, py%, xx, yy

Private Sub Form_Load()
Dim d&, ret&
    Top = (Screen.Height - Height) ¥ 2
    Left = (Screen.Width - Width) ¥ 2
    Chara.Width = 1920: Chara.Height = 384
    Open "vob_dt.txt" For Input As #1
    Input #1, li
    For i = 0 To 16
     Input #1, a1(i)
    Next
    For i = 0 To 23
     Input #1, a2(i)
    Next
    Close #1
    For i = 0 To 9
     bb(i) = Val(Mid$(li, i * 3 + 1, 1))
     o(i) = Val(Mid$(li, i * 3 + 2, 1))
     p(i) = Val("&H" + Mid$(li, i * 3 + 3, 1))
    Next
    For i = 0 To 16
     For j = 0 To 10
      x(i, j) = (Asc(Mid$(a1(i), j * 2 + 1, 1)) - 64) * 2
      y(i, j) = (Asc(Mid$(a1(i), j * 2 + 2, 1)) - 64) * 2
    Next j, i
    MakeF.Show
    For pl = 0 To 2
     MakeF.Cls
     CurrentX = 0: CurrentY = 0
     Print "Please Wait ....キャラクター製作中"; Str(pl + 1)
     For i = 0 To 7
      For j = 0 To 5
       For k = 0 To 7
        dr(j, k, i) = Val("&H" + Mid$(a2(pl * 8 + i), j * 8 + k + 1, 1))
     Next k, j, i
     For ms = 0 To 1
      For i = 0 To 29
       For j = 0 To 4095
        ch(j, i, pl * 2 + ms) = ms * 15
      Next j, i
      For rv = 0 To 1
       For h = 0 To 14
        chh = h - (h = 14) * pl
        For i = 0 To 9
         a = x(chh, o(i)): b = y(chh, o(i))
         c = x(chh, p(i)): d = y(chh, p(i))
         e = (a + c) / 2: f = (b + d) / 2
         xx = a - c: yy = b - d
         r = Sqr(xx ^ 2 + yy ^ 2 + 1)
         c = xx / r: s = yy / r: g = r / 8
         For j = -r / 2 To r / 2 - g Step 0.5
          For k = -8 To 6 Step 0.5
           cr = dr(bb(i), k / 2 + 4, (j + r / 2) / g)
           If cr <> 15 Then
            px = (e - k * s - j * c) * (1 - rv * 2) - rv
            py = f + k * c - j * s
            If px >= 0 - rv * 64 And px < 64 - rv * 64 And py >= 0 And py <
64 Then
             ch(py * 64 + px + rv * 64, h + rv * 15, pl * 2 + ms) = cr * -(m
s = 0)
            End If
           End If
       Next k, j, i
       DoEvents
    Next h, rv, ms, pl
    Chara.Visible = True
    For i = 0 To 7
     For j = 0 To 29
      For k = 0 To 4095
       Chara.PSet ((k Mod 64) + j * 64, k ¥ 64 + i * 64), QBColor(ch(k, j, i
))
      Next k
      DoEvents
    Next j, i
    SavePicture Chara.Image, "VOBattle.bmp"
    MsgBox "キャラクター作成が終了しました", , "Make Fighter"
    End
End Sub
```

《リスト2》キャラクター作成用データ・リスト(vob_dt.txt)

```
21535659A429112001578427213334
P@PHPPJLRLTOXHNVH`TTT`,PAPIOQIMQLUNWGNWH`UUT`,PBPJNQHNPKVMVFNXH`VVT`
RBQIQQJMQKTKWGOUH`USV`,QAQHPQILPLTLWGPTJ`STS`,P@PGOPHKOMTMWGQVN`QUP`
OAOHPPILRJTLPHOVJ`TTT`,VBSHPPJLOOZH`IMWF`WUT`,MBMIPPGNMKRFOAPVJ`VN`M
XXTTPPPXS[XX^]MWH`VWS`,RBQJOQHNPKWLVDOWH`UTS`,SHQPNXJSRYRWU`O^D^XTV`
MBMIPPGNMRQMXURVR`VTP^,@[H[PZN^TXN^T]V[`]XV`^,JCNHPOFIGAOHT@NUI`SUR`
ZDXKPPTRUHYO¥GNYH`XTT`,YDXKPPOIOR^NXNMYE^XTOX
FFFFFF5FFF5000FFFFFFFFFFFF3BFFFFFF19FFFFF1111FF
FFF5F55FF555005FFFFFFFFFFF3BBFFFFF1199FFFF1199FF
FF5555FFF533003FFFFFFFFFFF3BBFFFFF1999FFFFF199FF
F555555FF553003FFFF00FFFFF3BBFFFFF1999FFFFF191FF
F555555FF355005FFF000FFFFFF00FFFFF1199FFFFF55FFF
F555335FF535003FFF333FFFFFF00BFFFF1199FFFFF00FFF
FF53B3FFFF0000FFFF3B3FFFFF3BBBFFFF1111FFFFF500FF
FFF5BBFFFF0000FFFFFBBFFFFFF333FFFFF111FFFFF0055F
FFFFFFFFFF333FFFFFFFFFFFFFF00FFFFFF00FFFFF000FFF
FFFFFFFFFBBB3BFFFFFFFFFFFFF00FFFFF0000FFFF000FFF
FE22A2FFFBB00B0FFFFFFFFFFFF00FFFFF3300FFFF000FFF
F6EA2AAF20000000FFFBBFFFFFF00FFFFF3BB3FFFF000FFF
F222A2AF2A000000FFF3BFFFFFF00FFFFF3BB3FFFFF00FFF
F22A33AFA200000FFFF3BFFFFFFF3BFFFF3BBFFFFFFBBFFF
F22AABFF2F0000FFFFF3BFFFFFFFBBFFFF000FFFFFF300FF
F2F2BFFFAF0000FFFFFFBFFFFFFFFFFFFFF00FFFFFF0B3BF
FFFFFFFFF00000FFFFFFFFFFFFF000FFFF0000FFFF0000FF
FFFFFFFFF199009FFFFFFFFFFFF000FFFF0000FFFF0199FF
FF111FFFF199999FFFFFFFFFFFF000FFFF0000FFFFF199FF
F11111FFF119919FFFF11FFFFFF000FFFF0000FFFFF191FF
F11191FFF111111FFF991FFFFFF11FFFFF0000FFFFF11FFF
F11911FFFF1191FFFF991FFFFFF191FFFF0000FFFFF00fFF
F11991FFFF1919FFFF199FFFFFF199FFFF0000FFFFF070FF
FF119FFFFF119FFFFFF99FFFFFFF1FFFFFF00FFFFFF7000F
```

《リスト3》FrmVOBのプログラム・リスト

```
Option Explicit
DefInt A-Z
Dim dmg(1), sp(1), ac(1), bg(1), cr(1), dp(1)
Dim el(1), fr(1), hk(1), km(13, 8), ky(1), cm(1)
Dim cn(1), nm$(3), lf(13), pl(1), rf(1), sg(1), sc(1)
Dim vr(13), ht, md, cx(1), cy(1)
Dim mx(1), my(1), vf
Dim c, d, e, h, i, j, k, p, r, w, ent, ret&

Private Declare Function BitBlt& Lib "GDI32" (ByVal hDestDC&, ByVal x&, ByVa
l y&, ByVal w&, ByVal h&, ByVal hSrcDC&, ByVal xsrc&, ByVal ysrc&, ByVal dwR
op&)

Private Sub ch()
    '-----キャラ表示------------------------------------------
    Dim ad!
    For p = 0 To 1
        ret = BitBlt(Main.hDC, mx(p), my(p), 64, 64, Back.hDC, mx(p), my(p),
 &HCC0020)
        ret = BitBlt(Main.hDC, cx(p), cy(p), 64, 64, Back.hDC, cx(p), cy(p),
 &HCC0020)
    Next
    For p = 0 To 1
        cx(p) = cx(p) + cm(p): cy(p) = cy(p) + cn(p)
        cr(p) = (cr(p) - (hk(p) < 0) * 15) Mod 30
        fr(p) = cr(p) Mod 15
        mx(p) = (cx(p) - 288) * 0.8 + 288: my(p) = (cy(p) * 0.8)
        ret = BitBlt(Main.hDC, mx(p), my(p), 64, 64, _
        Chra.hDC, cr(p) * 64, pl(p) * 128 + 64, &H8800C6)
    Next
    For p = 0 To 1
        ret = BitBlt(Main.hDC, cx(p), cy(p), 64, 64, Chra.hDC, cr(p) * 64, p
l(p) * 128 + 64, &H8800C6)
        ret = BitBlt(Main.hDC, cx(p), cy(p), 64, 64, Chra.hDC, cr(p) * 64, p
l(p) * 128, &H660046)
    Next
End Sub

Private Sub pf()
    i = cx(p) - 16
    ret = BitBlt(Main.hDC, i, 192, 120, 40, Back.hDC, i, 192, &HCC0020)
    Call prn(i, 192, nm(pl(p)) & Mid$("playcomP", el(p) * 4 + 1, 4))
    Call prn(i, 208, "Victory:" & Str(sc(p)))
End Sub
```


★先月のOFの98ページの続きが気になるっす。続けてっ！おねが～い(死)。(青森県五所川原市・**間山浩之15歳**)……【**編**：4月号の例の話ですかね。あれはですね，話すと長いんですが。**影**：編君！近くに新しくバーガーショップが開店したらしい，一度行ってみないかい？】

```
Private Sub eb()
    '-----コンピュータ思考-----------------------------------------
    If rf(p) > lf(ac(p)) Then hk(p) = h: Else Exit Sub
    If d > 64 Or Rnd * 8 < 1 Then ac(p) = (3 + h) / 2: Exit Sub
    If cr(1 - p) > 5 And Rnd * 8 < bg(p) Then ac(p) = (3 - h) / 2: Exit Sub
    On Int(Rnd * 5) + 1 GoTo la, lb, lc, ld, le
la: If d > 32 Then ac(p) = 11: rf(p) = 0: Exit Sub
lb: If d < 40 Then ac(p) = 3: rf(p) = 0: Exit Sub
lc: If d < 40 Then ac(p) = 5: rf(p) = 0: Exit Sub
ld: If d < 64 Then ac(p) = 4: rf(p) = 0: Exit Sub
le: ac(p) = 0
End Sub

Private Sub ff(py%)
    '-----必殺技！！-----------------------------------------------
    Dim pi!
    e = 1 - p
    pi = 3.1416
    Main.FillColor = QBColor(15)
    Select Case py
      Case 0
        Main.Line (8, 0)-(631, 383), QBColor(15), BF
        ret = BitBlt(Main.hDC, cx(0), cy(0), 64, 64, Chra.hDC, cr(0) * 6
4, pl(0) * 128, &H660046)
        ret = BitBlt(Main.hDC, cx(1), cy(1), 64, 64, Chra.hDC, cr(1) * 6
4, pl(1) * 128, &H660046)
        For i = 0 To 9
            Main.Refresh
        Next
        ret = BitBlt(Main.hDC, 8, 0, 624, 384, Back.hDC, 8, 0, &HCC0020)
        Call ch
      Case 1
        For i = 0 To 4
            Main.Circle (cx(e) + (Rnd * 40 + 12), cy(e) + (Rnd * 20 + 6)
), 8, QBColor(12)
        Next
      Case 2
        Main.Circle (cx(p) + 32, cy(p) + 32), 31, QBColor(9)
        Main.Circle (cx(p) + 32, cy(p) + 32), 30, QBColor(11)
        ret = BitBlt(Main.hDC, cx(p), cy(p), 64, 64, Chra.hDC, cr(p) * 6
4, pl(p) * 128, &H660046)
    End Select
    sp(1 - e) = 0
End Sub

Private Sub dm()
    Main.FillColor = QBColor(15)
    Main.Circle (cx(p) + 32, cy(p) + 16), 12, QBColor(12)
    dmg(p) = 0
End Sub

Private Sub hp()
    dp(p) = dp(p) + (dp(p) > 1)
    Main.Line (320 + (dp(p) + p) * (8 - p * 16), 384)-Step(7, 15), QBColor(0
), BF
End Sub

Private Sub prn(px, py, ms$)
    Main.CurrentX = px: Main.CurrentY = py
    Main.Print ms
End Sub

Private Sub up()
    If rf(p) + 2 = vr(ac(p)) Then ac(p) = 10: rf(p) = 7 - rf(p) - (30 - dp(p
)) ¥ 10
    Call hp
    rf(p) = rf(p) + (ac(p) = 10 And dp(p) = 1)
End Sub

Private Sub begin_Click()
    Main.FontName = "ＭＳ 明朝"
    vf = 0: w = 13: cn(0) = 200 - cy(0): cn(1) = 200 - cy(1)
    For p = 0 To 1
        bg(p) = Rnd * 4 + 4: ac(p) = 0: dp(p) = 31
    Next
    ret = BitBlt(Main.hDC, 0, 0, 640, 400, Back.hDC, 0, 0, &HCC0020)
    Call ch
    Main.ForeColor = QBColor(12)
    Call prn(72, 384, String$(62, "*"))
    Main.ForeColor = QBColor(15)
    Main.Line (312, 384)-Step(15, 15), QBColor(0), BF
    Call prn(312, 384, "VS")
    begin.Enabled = False: setc.Enabled = False
    setp1.Enabled = False: setp2.Enabled = False
    Timer2.Enabled = False: timer1.Enabled = True
End Sub

Private Sub com_Click(Index As Integer)
    com(el(0) + el(1) * 2).Checked = False
    el(0) = Index Mod 2
    el(1) = Index ¥ 2
    com(Index).Checked = True
End Sub

Private Sub end_Click()
    End
End Sub

Private Sub Form_KeyDown(KeyCode As Integer, Shift As Integer)
    k = KeyCode
    If k > 96 And k < 104 And k <> 99 Then
        ky(0) = -(k = 100) - (k = 102) * 2 - (k = 97) * 3 - (k = 98) * 4 - (
k = 101) * 5 - (k = 103) * 11
    ElseIf k = 88 Or (k > 66 And k < 72) Then
        ky(1) = -(k = 68) - (k = 71) * 2 - (k = 88) * 3 - (k = 67) * 4 - (k
 = 70) * 5 - (k = 69) * 11
    End If
    If k = 13 Then ent = 1
End Sub

Private Sub Form_KeyUp(KeyCode As Integer, Shift As Integer)
    k = KeyCode
    ky(0) = ky(0) * (k <> 97) * (k <> 98) * (k <> 100) * (k <> 101) * (k <>
102) * (k <> 103)
    ky(1) = ky(1) * (k <> 88) * (k <> 67) * (k <> 68) * (k <> 70) * (k <> 71
) * (k <> 69)
    ent = ent * -(k <> 13)
End Sub

Private Sub Form_Load()
    Dim T$, U$, g!, x, xx, y, tx, ty
    FrmVOB.Show
    tx = Screen.TwipsPerPixelX
    ty = Screen.TwipsPerPixelY
    FrmVOB.Height = Height + (400 - ScaleHeight) * ty
    FrmVOB.Width = Width + (640 - ScaleWidth) * tx
    FrmVOB.Top = (Screen.Height - Height) ¥ 2
    FrmVOB.Left = (Screen.Width - Width) ¥ 2
    Randomize
    T = "VICTOR of BATTLE "
    Main.Left = 0: Main.Top = 0
    Main.Width = 640: Main.Height = 400
    Main.FontSize = 0.8 * ty
    Chra.Picture = LoadPicture("VOBattle.bmp")
    Back.Width = 640: Back.Height = 400
    Back.Line (8, 0)-(631, 250), QBColor(4), BF
    Back.Line (8, 250)-(631, 382), QBColor(8), BF
    For i = 0 To 300
        Back.Line (Rnd * 592 + 8, Rnd * 312 * 0.8)-Step(8, -3), QBColor(12),
 BF
    Next
    For i = 0 To 16
        Call prn(0, 0, Mid$(T, i + 1, 1))
        For j = 0 To 15
            For k = 0 To 7
                If Main.Point(k, j) = Main.ForeColor Then
                    Back.Line (j + k * 3 + i * 32 + Rnd * 4 + 60, j * 6 - k
* 2 - i * 8 + 140)-Step(5, 10), QBColor(12), BF
                End If
        Next k, j
        Main.Line (0, 0)-(7, 15), QBColor(0), BF
    Next
    g = 15.6
    For i = 0 To 15
        y = (i + 1) * g
        Back.Line (0, y)-(639, y + 1), QBColor(0), BF
        For j = 0 To 19
            Back.Line ((j * 2 + i Mod 2) * 20, g * i)-Step(0, g), QBColor(0)
    Next j, i
    For i = 85 To 160
        Back.Line (i, 330)-Step(0, -(i - 85) * 1.4133), QBColor(8)
        Back.Line (640 - i, 330)-Step(0, -(i - 85) * 1.4133), QBColor(8)
    Next
    Back.Line (160, 224)-(480, 330), QBColor(8), BF
    Back.Line (160, 224)-(85, 330), QBColor(0)
    Back.Line -Step(470, 0), QBColor(0)
    Back.Line -(480, 224), QBColor(0)
    Back.Line -Step(-320, 0), QBColor(0)
    For i = 0 To 8
        x = i * 40 + 160: xx = (i * 50 - 200) / 0.85 + 320
        Back.Line (x, 224)-(xx, 330), QBColor(0)
        g = 1.25 - i * 0.05: x = -200 / g + 320: xx = 200 / g + 320
        Back.Line (x, 280 / g)-(xx, 280 / g + 1), QBColor(0), BF
    Next
    Back.Line -Step(-400 / 0.85, 32 / 0.85), QBColor(7), BF
    Back.Line -Step(400 / 0.85, -32 / 0.85), QBColor(0), B
    nm(0) = "KOTETHU ": nm(1) = "MYU     "
    nm(2) = "ZAN     "
    T = "0404041335351346242468687957"
    U = "@ABACDEDCDEDFG@ETUH@JURX@L@@LLLL@@JI@@LL@@MMMMMK@FJINFF@@FUXFNFF@@
FKFNF@@"
    k = 0
    For i = 0 To 13
        lf(i) = Val(Mid$(T, i * 2 + 1, 1)): vr(i) = Val(Mid$(T, i * 2 + 2, 1
))
        For j = 0 To vr(i) - 1
            km(i, j) = Asc(Mid$(U, k + j + 1, 1)) - 64
        Next
        k = k + vr(i)
    Next
    ret = BitBlt(Main.hDC, 0, 0, 640, 400, Back.hDC, 0, 0, &HCC0020)
    Call pselect
End Sub

Private Sub pselect()
    hk(0) = -1: hk(1) = 1: cm(0) = 352 - cx(0): cn(0) = 128 - cy(0)
    cm(1) = 224 - cx(1): cn(1) = 128 - cy(1)
    Call ch
    For p = 0 To 1
        cm(p) = 0: cn(p) = 0: ac(p) = 0
    Next
    Main.FontName = "ＭＳ Ｐゴシック"
    Call prn(208, 48, "Ｖ Ｉ Ｃ Ｔ Ｏ Ｒ  ｏ ｆ  Ｂ Ａ Ｔ Ｔ Ｌ Ｅ")
    Call prn(240, 80, "☆プレイヤー選択☆")
    Timer2.Enabled = True
End Sub

Private Sub player1_Click(Index As Integer)
    player1(pl(0)).Checked = False
    pl(0) = Index
    player1(Index).Checked = True
End Sub

Private Sub player2_Click(Index As Integer)
    player2(pl(1)).Checked = False
```

★某深夜番組にベーマガ編集部が！でも影さんが出なくて残念…。次はぜひ，つぐ美さんと2人で出てほしいです。(石川県加賀市・**楠碧いずみ18歳**)……【**影**：見ていた人いたのか。そりゃ出たかったのだが編集長に出るな言われてなー。**編集長**：何か不満かね？**影**：全然。】

```
    pl(1) = Index
    player2(Index).Checked = True
End Sub

Private Sub timer1_Timer()
    '------メインルーチン------------------------------------------
    For p = 0 To 1
        r = cx(1 - p) - cx(p): d = Abs(r)
        h = Sgn(r): sg(p) = h: cm(p) = 0: cn(p) = 0
        If w = 0 Then
            If el(p) = 1 Then
                Call eb
            ElseIf rf(p) > lf(ac(p)) And ac(p) <> ky(p) Then
                ac(p) = ky(p): rf(p) = 0: hk(p) = h
            End If
            On ac(p) + 1 GoSub la0, la1, la2, la3, la4, la5, la6, la7, la8,
la9, laa, lsp, ls1, ls2
            If Abs(cx(p) - 288) > 168 And cy(p) = 200 Then ac(p) = 9: rf(p)
 = 0: dp(p) = 2
            If cr(p) Mod 15 = 13 And dp(p) = 1 And (ac(1 - p) < 4 Or dp(1 -
p) = 1) Then vf = vf + p + 1
        End If
        cr(p) = km(ac(p), rf(p))
        rf(p) = (rf(p) + 1) Mod vr(ac(p))
    Next
    For p = 0 To 1
        c = cr(p) Mod 15: e = 1 - p
        If cr(e) Mod 15 > 10 Then GoTo nx
        If 3 - ac(e) * 2 = hk(e) And c > 5 Then
            cr(e) = 10: cm(e) = 0
        Else
            If c = 7 And d < 40 Then ac(e) = 6: rf(e) = 0: hk(e) = sg(e): dm
g(e) = 1
            If c = 8 And d < 48 Then ac(e) = 7: rf(e) = 0: hk(e) = sg(e): dm
g(e) = 1
            If c = 14 And d < 96 Then ac(e) = 7: rf(e) = 0: hk(e) = sg(e): C
all hp
        End If
        If c = 6 And d < 40 And ac(p) = 5 And hk(p) <> hk(e) Then ac(e) = 8:
 rf(e) = 0
        If c = 14 And d < 96 Then sp(p) = 1
nx: Next
    Call ch
    For p = 0 To 1
        If dmg(p) = 1 Then Call dm Else If sp(p) = 1 Then Call ff(pl(p))
    Next
    If w > 0 Then
        ret = BitBlt(Main.hDC, 312, 160, 8, 16, Back.hDC, 312, 160, &HCC0020
)
        Call prn(312, 160, Mid$(" THGIF", w ¥ 2 + 1, 1))
    End If
    w = w + (w > 0)
    Main.Print ""
    If vf = 0 Then Exit Sub
    '------勝敗決定------------------------------------------
    timer1.Enabled = False
    If vf = 3 Then
        MsgBox "D R A W ! !", , "VICTORofBATTLE"
    Else
        MsgBox "P l a y e r " + Chr$(51 - vf) + " WIN " & "!!", , "VICTORof
BATTLE"
        sc(2 - vf) = sc(2 - vf) + 1
    End If
    ret = BitBlt(Main.hDC, 0, 0, 640, 400, Back.hDC, 0, 0, &HCC0020)
    begin.Enabled = True: setc.Enabled = True
    setp1.Enabled = True: setp2.Enabled = True
    Call pselect
    Exit Sub
    '------サブルーチン------------------------------------------
la0: Return
la1: cm(p) = -8: Return
la2: cm(p) = 8: Return
la3: cm(p) = hk(p) * 4: Return
la4: cm(p) = hk(p) * 4: Return
la5: Return
la6: cm(p) = -hk(p) * 4: Call up: Return
la7: cm(p) = -hk(p) * 8: cn(p) = (rf(p) - 2) * 8: Call up: Return
la8: cm(p) = hk(p) * 32: cn(p) = (rf(p) - 1) * 32: Call up: Return
la9: cm(p) = h * 20 * (Abs(cx(p) - 288) < 240): cn(p) = 12: dp(p) = 1: Call
up: Return
laa: rf(p) = rf(p) + (ac(p) = 10 And dp(p) = 1): Return
lsp: If d > 96 - pl(p) * 16 - (pl(p) = 3) * 24 Then
        ac(p) = 0: Return
    Else
        On pl(p) + 1 GoTo ls0, ls1, ls2
    End If
ls0: ac(p) = 11: cm(p) = 0: cn(p) = 0: Return
ls1: ac(p) = 12: cm(p) = -hk(p) * 4: cn(p) = 0: Return
ls2: ac(p) = 13: cm(p) = (rf(p) = 3) * (cx(p) - cx(1 - p)) * 0.8: cn(p) = 0:
 Return
End Sub

Private Sub Timer2_Timer()
    For p = 0 To 1
        rf(p) = (rf(p) + 1) Mod 4
        cr(p) = km(0, rf(p))
    Next
    Call ch
    For p = 0 To 1
        Call pf
    Next
    Main.Print ""
End Sub
```

評…描き込みがスゴイですね（編）

by　非道姫弐羅

評…すみません？って…？（つぐ美）

by　にせコレキヨ改めうそつきs

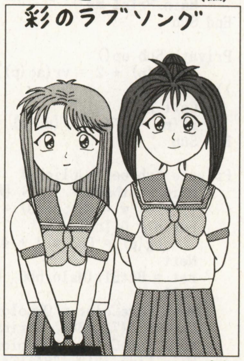
評…レイジですかー。うーん（つぐ美）

by　渡瀬右京

評…カリカリ音が聴こえそうです（編）

by　極悪魔人みどひ

評…もう遊びましたか？（編）



by　正木柾

評…ピカチューかわいいものね（つぐ美）

by　月代銀猫

評…ごめんなさい…けっこう前の（つぐ美）

by　ボルケーノ

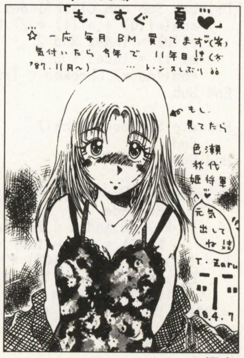
評…人気あるなぁ…テイルズ（影）

by　蒼霧羅夢

評…やり込んでるようですねー（編）

by　BLUE HAWK

評…「色瀬さんがんばれ」シリーズ…（つぐ美）



by　レベッカ信者

★初めて買いました。プログラマーを目指しVB5CCEとマニュアルでやっていたが…。やっぱマニュアルなんかよりずーっと楽しいです。(神奈川県横浜市・高木孝太13歳)……【影：家族全員で楽しめる！は伊達じゃない。編：同じ勉強なら，楽しみながらやったほうがお得。】

Windows3.1/95(Visual Basic 2.0)用

マウス一つでできる超難解パズルゲーム

アローパネル

峠 恒司(43歳)

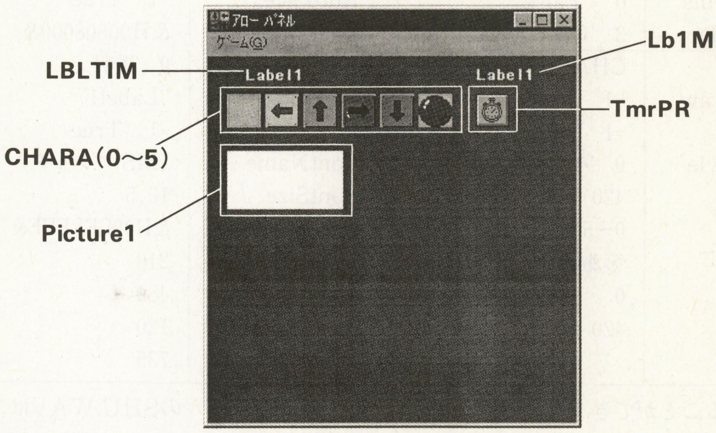
ルール

矢印パネルは，その矢印の方向に飛んでいき，別のパネルに当たるとそのパネルは消え，今度は当たったパネルが連続して飛んでいきます。赤いボールも矢印パネルが当たると消えます。そしてすべてのボールと矢印パネルが画面から消えると面クリアとなります。

矢印パネルが画面からはみ出たり，ボールをすべて消しても矢印パネルが残っているとミスです。

全10面。ゲーム・オーバーはありませんが，クリアしないと先に進めません。

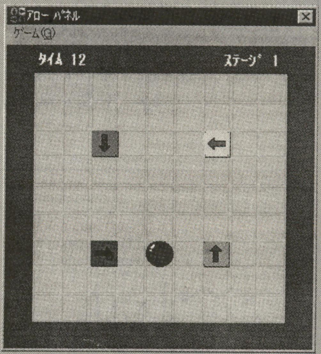
《第1図》フォームの配置図



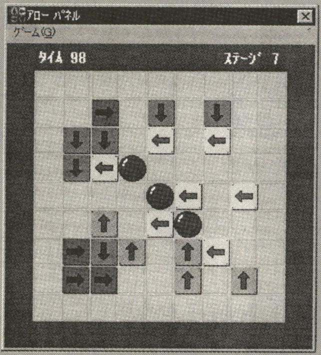
マウスの操作

最初に飛ばしたい矢印パネルをマウスでクリックします。タイトル・バーの「ゲーム」をクリックするとリプレイ，バック，エンドが選択できます。

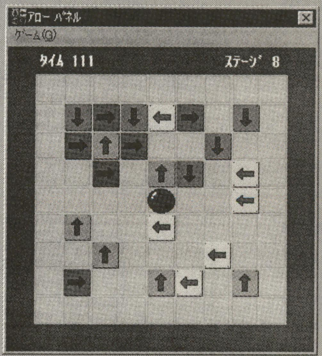
リプレイは，その面の最初からもう一



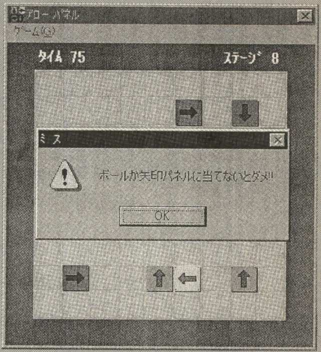
▲《写真1》まずは小手調べといきますか。右下のパネルをクリックすると…



▲《写真2》面が進むごとにだんだんとむずかしくなってくる



▲《写真3》この面は一発ですべての矢印パネルとボールを消すんだ



▲《写真4》矢印パネルが画面外に飛び出したりするとミス

★引越しをして実家に戻ってきました。定期購読も申し込んだし，何もかもOKです。あとは就職先を探すだけです…。(山形県鶴岡市・匿名希望のY20歳)……【つぐ美：しっかり者みたいだし。影：就職先もすぐ見つかるさ。つぐ美：う～ん，影さんが言うと説得力あるわ♥】

《第1表》プロパティ・リスト

フォームの設定	
Name	FRMAPANEL
BackColor	&H00808000&
Caption	"アロー パネル"
ClipControls	0 'False
ForeColor	&H00000000&
Height	5295
MaxButton	0 'False
MinButton	0 'False
ScaleMode	3 'ピクセル
Width	4740

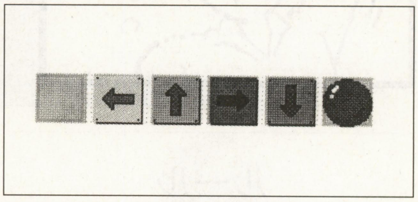
ピクチャの設定	
Name	Picture1
AutoRedraw	-1 'True
BorderStyle	0 'なし
ClipControls	0 'False
ScaleMode	3 'ピクセル
Name	CHARA
AutoRedraw	-1 'True
AutoSize	-1 'True
BorderStyle	0 'なし
Height	420
Index	0～5
Picture	第2図参照
Visible	0 'False
Width	420

ラベルの設定	
Name	LblMEN
Alignment	1 '右揃え
AutoSize	-1 'True
BackColor	&H00808000&
BackStyle	0 '透明
FontBold	-1 'True
FontName	"MS ゴシック"
FontSize	10.5
ForeColor	&H00FFFFFF&
Height	210
Left	3375
Top	120
Width	735
Name	LBLTIM
AutoSize	-1 'True
BackColor	&H00808000&
BackStyle	0 '透明
Caption	"Label1"
FontBold	-1 'True
FontName	"MS ゴシック"
FontSize	10.5
ForeColor	&H00FFFFFF&
Height	210
Left	480
Top	120
Width	735

《第2表》メニュー・リスト

キャプション	Name
"ゲーム(&G)"	GAME
…"リプレイ(&R)"	REPLAY
…"バック(&B)"	BACK
…"-"	BAR
…"エンド(&X)"	ENDD

《第2図》ビットマップ・データ



影：矢印が連続で消えていくのが気持ちいいですねー。
Dr.D：そうじゃな。しかし，面が進むとパズルの難易度もかなり高くなるので，一筋縄では解けないぞ。

度プレイすることができます。バックは一手前にもどります。エンドはゲーム終了です。

テクニック，その他

テクニックというより解きかたは原則として一つです。つまり，消す順番が決まっているということです。

プログラムについて

矢印パネルなど28×28ドットのビットマップ六つをCHARA (0) ～(5) の配列にしたピクチャーボックスに読み込み，フォームに貼り付けます。それらはBITBLT関数でPICTURE1ピクチャーボックスに表示します。

"フォームに表示するよりメモリが少なくてすむ"とマニュアルには書いてあります。ピクチャーボックスの数が多いと「メモリが不足です」というエラー・メッセージがよく出ます。BITBLTを使わなければいいのですが，簡単な方法なのでつい使ってしまいます。

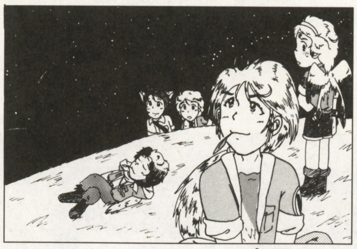
WAVファイルのSHU.WAVは，パネルが飛ぶときの音です。"BANG.WAV"は，当たったときの音です。適当につくってください。

おわりに

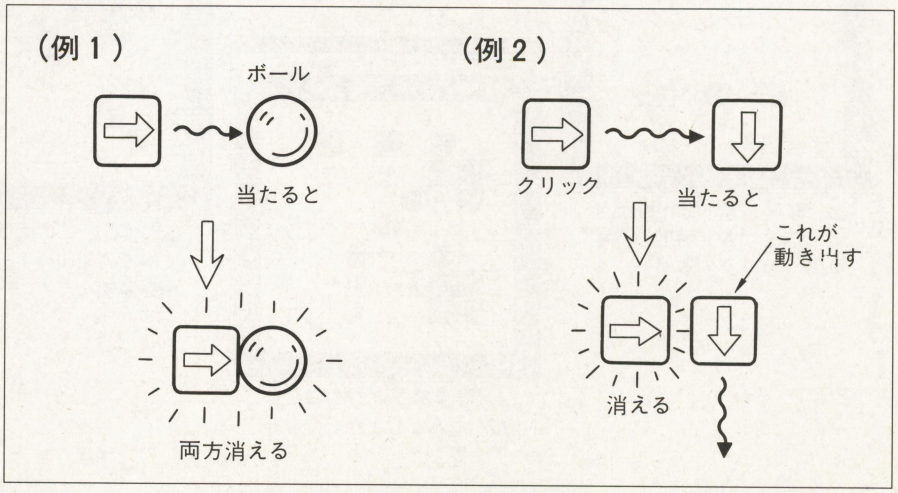
4，5面までは，矢印の先をうまくたどっていけばなんとなくわかるでしょう。

最終面をクリアするのは至難の業です。どうしてもできないときは…。あきらめてください。

評…オリジナル大歓迎！（影）



by　中西ジロー



《第3図》ゲームのルール

★今月は書くネタがないので，このへんでやめときます。また来月会おうぜ!!（群馬県高崎市・巽　洋平?歳）……【Dr.D：毎月愛読者カードを送ってくれる読者の名前はけっこう覚えてしまうものでのう。編：？Dr.D：毎月ハガキありがとう，ということじゃ。編：そうですね。】

《リスト1》フォームのプログラム・リスト

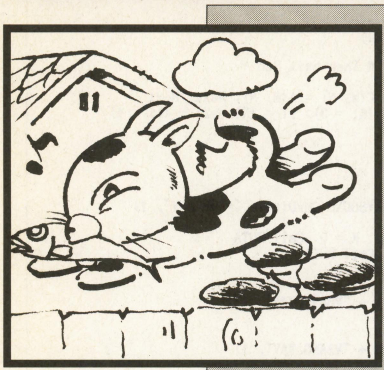
```
Sub BACK_Click ()
For M = 1 To 9: For N = 1 To 9: B(M, N) = C(M, N): Next: Next
Call MAKE
BACK.Enabled = 0
End Sub

Sub ENDD_Click ()
    End
End Sub

Sub FORM_LOAD ()
FRMAPANEL.Left = (SCREEN.Width - FRMAPANEL.Width) ¥ 2
FRMAPANEL.Top = (SCREEN.Height - FRMAPANEL.Height) ¥ 2
PICTURE1.Left = 28: PICTURE1.Top = 28
PICTURE1.Width = 252: PICTURE1.Height = 252
MEN = 1
For N = 0 To 10: For M = 0 To 10: A(M, N) = 6: Next: Next
Call NEWGAME
End Sub

Sub LblMEN_Click ()
If MEN < 10 Then MEN = MEN + 1: Call NEWGAME
End Sub

Sub MAKE ()
MOUSEPOINTER = 11
PICTURE1.Cls
'ｶﾞﾒﾝ ｻｸｾｲ
G = 0: BL = 0
For N = 1 To 9
    For M = 1 To 9
        K = B(M, N): Call PUTA
        If K = 5 Then BL = BL + 1
        If K > 0 And K < 5 Then G = G + 1
    Next
Next
PICTURE1.Refresh
MOUSEPOINTER = 1
End Sub

Sub NEWGAME ()
Static CH(10) As String
MOUSEPOINTER = 11
For K = 1 To 9: CH$(K) = "000000000": Next
Select Case MEN
    Case 1
        CH$(3) = "004000100": CH$(7) = "003050200"
    Case 2
        CH$(5) = "303001015"
    Case 3
        CH$(2) = "000050000": CH$(3) = "000020000"
        CH$(4) = "000344000": CH$(5) = "051133350"
        CH$(6) = "000211000": CH$(7) = "000040000"
        CH$(8) = "000050000"
    Case 4
        CH$(2) = "055501110": CH$(3) = "044401110"
        CH$(4) = "044401110": CH$(5) = "044401110"
        CH$(6) = "033302220": CH$(7) = "033302220"
        CH$(8) = "033302220"
    Case 5
        CH$(2) = "050300050": CH$(3) = "000040010"
        CH$(4) = "020211040": CH$(5) = "043301010"
        CH$(8) = "050202150"
    Case 6
        CH$(2) = "030000040": CH$(3) = "003000400"
        CH$(4) = "000334400": CH$(5) = "003555100"
        CH$(6) = "002121000": CH$(7) = "000200100"
        CH$(8) = "022000010"
    Case 7
        CH$(2) = "003040400": CH$(3) = "044010100"
        CH$(4) = "041500000": CH$(5) = "000051010"
        CH$(6) = "002015000": CH$(7) = "034202100"
        CH$(8) = "033002020"
    Case 8
        CH$(2) = "043413040": CH$(3) = "032300400"
        CH$(4) = "003024010": CH$(5) = "000050010"
        CH$(6) = "020010000": CH$(7) = "002000100"
        CH$(8) = "030021020"
    Case 9
        CH$(2) = "051004100": CH$(3) = "032440110"
        CH$(4) = "021133040": CH$(5) = "044011210"
        CH$(6) = "040030200": CH$(7) = "034303420"
        CH$(8) = "003220350"
    Case 10
        CH$(2) = "030354040": CH$(3) = "041240100"
        CH$(4) = "034304410": CH$(5) = "041053040"
        CH$(6) = "052242100": CH$(7) = "023005250"
        CH$(8) = "053253350"
End Select
For N = 1 To 9
    For M = 1 To 9
        B(M, N) = Val(Mid$(CH$(N), M, 1))
    Next
Next
BACK.Enabled = 0
LBLMEN.Caption = "ｽﾃｰｼﾞ" + Str$(MEN)
Call MAKE
TME = Timer + G * 5
TMRPR.Interval = 500
End Sub

Sub Picture1_MouseDown (Button As Integer, Shift As Integer, X As Single, Y
As Single)
Dim K1, M1, N1 As Integer
Dim X1, Y1 As Integer
Dim DON As Integer
Dim H, I, J, Z As Integer

If MOUSEPOINTER = 11 Then Exit Sub
M1 = X ¥ 28 + 1: N1 = Y ¥ 28 + 1
If A(M1, N1) = 0 Or A(M1, N1) > 4 Then Exit Sub
MOUSEPOINTER = 11
For N = 1 To 9: For M = 1 To 9: C(M, N) = A(M, N): Next: Next
K1 = A(M1, N1): X1 = (K1 = 1) - (K1 = 3): Y1 = (K1 = 2) - (K1 = 4)
'ｳｺﾞｸ
DON = 0: H = 0
Do
    M1 = M1 + X1: N1 = N1 + Y1
    If A(M1, N1) = 0 Then
        If H = 0 Then Z = SNDPLAYSOUND(CurDir$ + "¥SHU.WAV", 1)
        H = 1
        M = M1 - X1: N = N1 - Y1: K = 0: Call PUTA
        K = K1: M = M1: N = N1: Call PUTA
        PICTURE1.Refresh
    ElseIf A(M1, N1) = 6 Then
        Z = SNDPLAYSOUND(CurDir$ + "¥BANG.WAV", 1)
        DON = 1: Exit Do
    ElseIf A(M1, N1) = 5 Then
        Z = SNDPLAYSOUND(CurDir$ + "¥BANG.WAV", 1)
        BL = BL - 1: G = G - 1
        For I = 0 To 20000: Next
        M = M1 - X1: N = N1 - Y1: K = 0: Call PUTA
        M = M1: N = N1: Call PUTA
        PICTURE1.Refresh
        Exit Do
    Else
        Z = SNDPLAYSOUND(CurDir$ + "¥BANG.WAV", 1)
        H = 0: G = G - 1
        M = M1 - X1: N = N1 - Y1: K = 0: Call PUTA
        K1 = A(M1, N1): X1 = (K1 = 1) - (K1 = 3): Y1 = (K1 = 2) - (K1 = 4)
        For I = 0 To 20000: Next
        For J = 1 To 5
            M = M1: N = N1: K = 0: Call PUTA
            PICTURE1.Refresh
            K = K1: Call PUTA
            PICTURE1.Refresh
        Next
    End If
Loop
BACK.Enabled = -1
'ﾊﾝﾃｲ
If DON = 1 Then
    Beep
    Z = MsgBox("ボールか矢印パネルに当てないとダメ!!", 0 + 48, "ﾐ ｽ")
    Call NEWGAME: Exit Sub
ElseIf BL = 0 Then
    TMRPR.Interval = 0
    If G > 0 Then
        Beep
        Z = MsgBox("矢印パネルも全部消さないとダメ!!", 0 + 48, "ﾐ ｽ")
        Call NEWGAME: Exit Sub
    End If
    Z = SNDPLAYSOUND("TADA.WAV", 1)
    Z = MsgBox("やったー!! ", 0 + 48, "ｸ ﾘ ｱ")
    If MEN = 10 Then
        Beep
        Z = MsgBox("全面クリア!!", 0 + 48, "ｸ ﾘ ｱ")
        Beep
        Z = MsgBox("さようなら～  K.Tao", 0 + 48, "ｸ ﾘ ｱ")
        End
    End If
    MEN = MEN + 1: Call NEWGAME
End If
MOUSEPOINTER = 1
End Sub

Sub PUTA ()
Dim Z As Integer
Z = BitBlt(PICTURE1.hDC, 28 * M - 28, 28 * N - 28, 28, 28, CHARA(K).hDC, 0,
0, &HCC0020)
A(M, N) = K
End Sub

Sub REPLAY_Click ()
Call NEWGAME
End Sub

Sub TmrPR_Timer ()
K = Int(TME - Timer)
LBLTIM.Caption = "ﾀｲﾑ" + Str$(K)
If K < 1 Then
    Beep
    Z = MsgBox("うっ。時間がない!!", 0 + 48, "ﾐ ｽ")
    Call NEWGAME
End If
End Sub
```

《リスト2》標準モジュールのプログラム・リスト

```
Declare Function SNDPLAYSOUND Lib "MMSYSTEM" (ByVal LPSZSOUNDNAME As String,
 ByVal UFLAGS As Integer) As Integer
Declare Function BitBlt% Lib "gdi" (ByVal destDC%, ByVal X%, ByVal Y%, ByVal
 w%, ByVal H%, ByVal srcDC%, ByVal xSrc%, ByVal ySrc%, ByVal Rop&)

Global A(10, 10), B(10, 10), C(10, 10) As Integer
Global K, G, M, N As Integer
Global BL, MEN As Integer
Global TME As Long
```

★最近の私は古い言語が懐かしく，プログラムが組みたくて…これがホントのベーシック(病気)。ガチョーン！(愛知県名古屋市・**ズオウ・リアキ25歳**)……【**影**：ウマイッ。コピー用紙5枚！**編**：は？**影**：だって座布団ないもん。**編**：だからって…。**影**：ミスコピー付だ！】

Windows95（QBasic （AT互換機））用



迫りくる猫の手から魚を守れ！

にゃんにゃごぴー

中島　健仁（22歳）

内　容

もぐらたたきの，猫版です。魚を死守してください。

遊びかた

RUNしたら,何かキーを押してスタート。テンキー（Numキーはロックする）で8方向の猫の手を叩いてください。連続して叩くと，ヒット数がつながります。コツは，両手を使って，流れるように入力することです。猫の手が魚に触れるとゲーム・オーバー，“0”キーを押すとリトライできます。

猫の手を，魚に引きつけて叩くと高得点。とくに，魚に触れる寸前だと，10倍の得点が入ります。それから，白い猫の手（ボス）は，10回叩かないと追い返せませんが，うまく使うとヒット数を増やせます。

プログラムについて

1行を80字以内にするために，計算式などを分割しています。行番号形式ならひとつにできたのですが…。

Windows95付属の，クイックベーシックは英語版なので，“¥”が“逆スラッシュ”に化けますが，それで大丈夫です。

ゲーム開始後，何もしないでゲーム・オーバーにしたときのタイムが，約6.5秒になるように，メイン部分の空ループで，ウエイト調節をしてください。

改造のアドバイス

サブ・ルーチン“hit”部分の4行目，＋RND（1）＊1000を消すと，鬼のような攻撃を味わえます。

サブ・ルーチン“score”部分のcd＝99を増やすと，ヒットがつながる時間が長くなります。

苦労した点

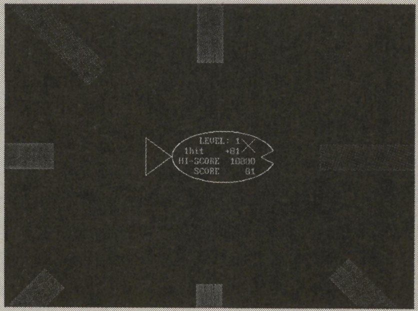
Qbasicは初めてなので，全般的に苦労しました。本当は，入力部分をINP命令にしたかったのですが，アドレスがわからず，結局INKEY＄になりました。

それから，このゲームは一度完成したのですが，改造のアドバイスを書くために，データをいろいろと変えて遊んでいたら，このほうがおもしろかったので，作り

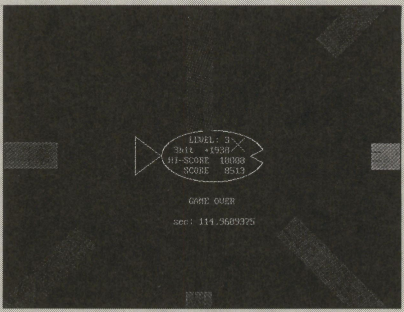
CHECKER FLAG

Dr.D：ルールはもぐらたたきじゃが，猫の手に魚というだけでぐっと変わるのぉ。
影：あ，こんなところにまんじゅうが……しめしめ。
つぐ美：おやつの時間まで待ちなさい！（バキッ）
編：影さんはこのゲームの猫並みですね（笑）

▲《写真1》猫の手から魚を死守するゲーム。がんばれ！



▲《写真2》手は8方向から迫ってくる。かろやかなテンキーさばきで撃退だ！



▲《写真3》魚に猫の手が届くとゲーム・オーバー。くーっ

★今，プログラマー目指して勉強中です（ベーマガありがとう！）。（高知県土佐清水市・**立田殊文16歳**）……【**Dr.D**：ベーマガは初心者の味方じゃ。**影**：投稿プログラムなんかもよろしく。腕試しにはちょうどいいはず。**つぐ美**：ベーマガを活用して力を付けてね♥】

《第1表》変数表

〔設定用〕	
cnv(n)	………キー入力変換用
pt(n)	…………猫の色ごとのウエイト
px(n),py(n)	…猫表示位置
set(n)	…………ゲーム・オーバー用ボーダーライン
x!(n),y!(n)	……猫の向き計算用
〔その他〕	
a,b,c	…………汎用
at	……………追加入力の回数
atk(n)	………追加入力スタック
cat(n)	…………猫の進行度
cd	……………追加入力の受け付け時間カウンタ
cl(n)	…………猫の色
cw(n)	…………猫ウエイト
ex	……………レベルアップ・カウンタ
hi&	…………ハイスコア
hit	……………ヒット中フラグ
htc	……………ヒット時間カウンタ
i	………………FOR～NEXT
life	……………ボス猫ライフ
link	…………ヒット数
plv&,lv	………レベル
sc&,s&	………スコア
T#	……………タイマー用

直しています。苦労してバグを取った部分を流用できなかったので，これはとてもくやしい。

★参考にしたもの

・PC-9801シリーズBASIC用語・用例辞典 伊東ひろみ著 成美堂出版(Q-basicの資料がないから)

・ベーマガ各号

Qbasicの使いかた

〈インストール〉

Qbasicは Windows95をインストールしただけではインストールされませんので，以下の手順でインストールしてください。

①Windows95の「スタート」ボタンを押し，「プログラム(P)」→「MS-DOSプロンプト」でDOSプロンプトを起動します。

②ハードディスクに専用のディレクトリを作る。

MD QBASIC（リターン）

CD QBASIC（リターン）

③Windows95のCD-ROMのディレクトリ「¥OTHER¥OLDMSDOS」からプログラムをコピーする。

COPY Q:¥OTHER¥OLDMSDOS¥QBASIC.＊ C:

(CD-ROM，ハードディスクのドライブはお手持ちの環境に合わせてください)

〈使いかた〉

①Windows95の「スタート」ボタンを押し，「プログラム(P)」→「MS-DOSプロンプト」でDOSプロンプトを起動します。

②英語モードにします（フォントが切り替わります）。

US（リターン）

③Qbasicをインストールしてあるディレクトリに移動します。

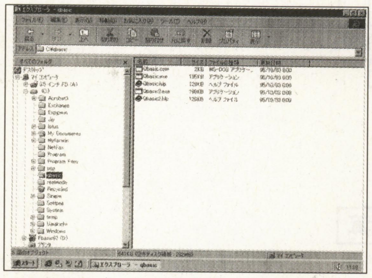
CD QBASIC（リターン）

④プログラム本体を起動します。

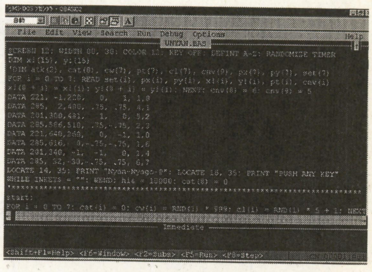
QBASIC（リターン）

⑤メニューで[ESC]（エスケープ）キーを押します。

※プログラムのロードは[ALT]＋[F]，実行は[ALT]＋[R]です(マウスでメニューをクリックしてもOKです)。



▲作成した“QBASIC”のディレクトリに必要なファイルが入った！Windows95の「エクスプローラ」でコピーしてもOK！



▲これがQBASICの画面だ。行番号はつけてもつけなくてもかまわないが，飛び先の行番号またはラベル名に注意

「Qbasic」は「Windows95」のCD-ROMの中に入っています。

『にゃんにゃごぴー』のプログラム・リスト

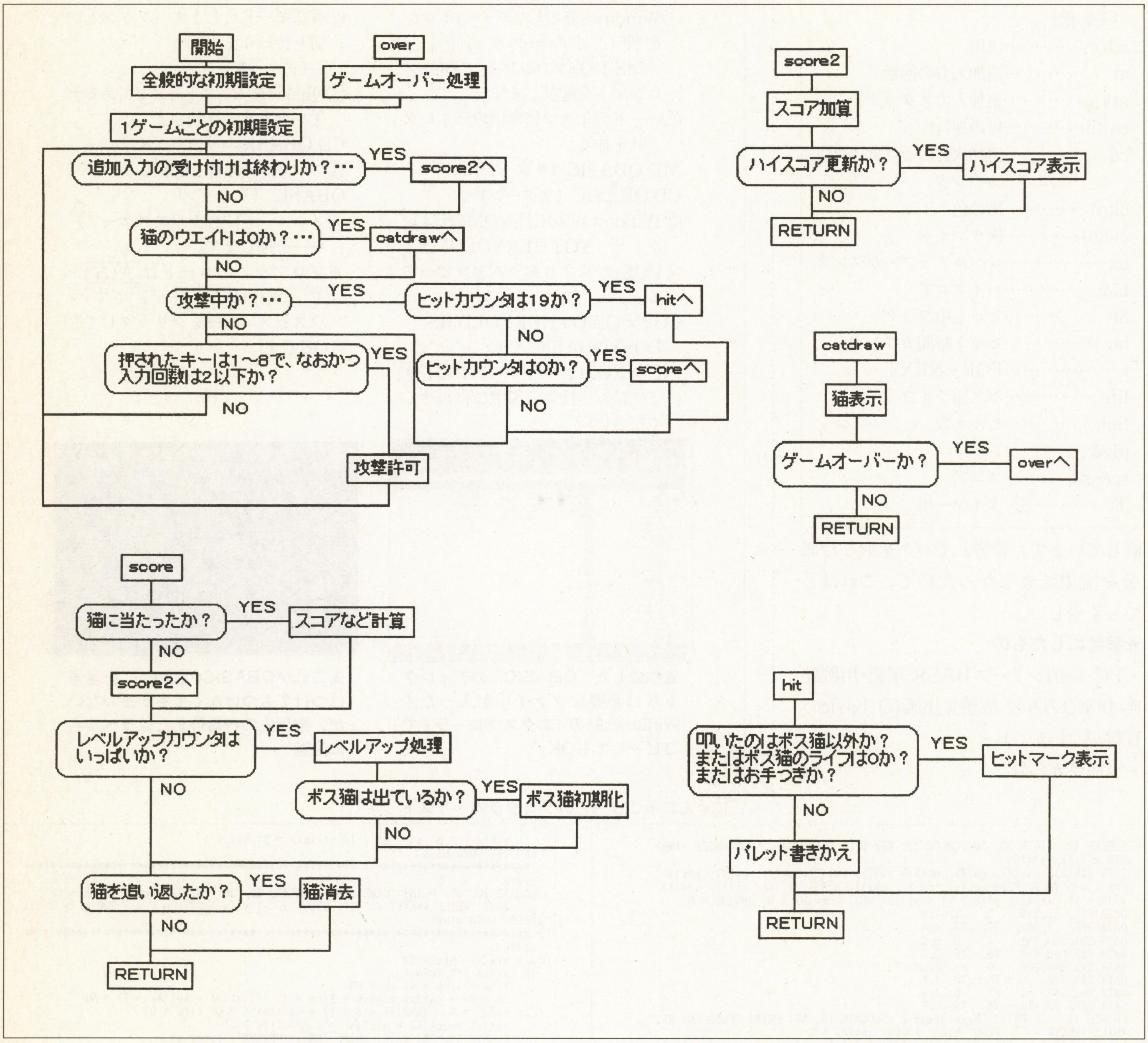
```
SCREEN 12: WIDTH 80, 30: COLOR 12: KEY OFF: DEFINT A-Z: RANDOMIZE TIMER
DIM x!(15), y!(15)
'DIM atk(2), cat(8), cw(7), pt(7), cl(7), cnv(9), px(7), py(7), sct(7)
FOR i = 0 TO 7: READ set(i), px(i), py(i), x!(i), y!(i), pt(i), cnv(i)
x!(8 + i) = x!(i): y!(8 + i) = y!(i): NEXT: cnv(8) = 6: cnv(9) = 5
DATA 221, -1,220,   0,   1, 1,8
DATA 285,  2,480, .75, .75, 4,1
DATA 201,300,481,   1,   0, 5,2
DATA 285,586,510, .75,-.75, 2,3
DATA 221,640,260,   0,  -1, 1,0
DATA 285,616,   0,-.75,-.75, 1,6
DATA 201,340, -1,  -1,   0, 1,4
DATA 285, 32,-30,-.75, .75, 6,7
LOCATE 14, 35: PRINT "Nyan-Nyago-P": LOCATE 16, 35: PRINT "PUSH ANY KEY"
WHILE INKEY$ = "": WEND: hi& = 10000: cat(8) = 0
'******************************************************************************
start:
FOR i = 0 TO 7: cat(i) = 0: cw(i) = RND(1) * 999: cl(i) = RND(1) * 5 + 1: NEXT
CLS : CIRCLE (341, 240), 80, 15, .25, 6, .5: LINE (220, 210)-(260, 240), 15
LINE -(220, 270), 15: LINE -(220, 210), 15: LINE (419, 230)-(400, 240), 15
LINE -(419, 250), 15: LINE (370, 212)-(390, 232), 15
LINE (370, 232)-(390, 212), 15: cat(2) = 0: cw(2) = 0: cl(2) = 5
LOCATE 14, 39: PRINT "LEVEL: 1":                  htc = 20: hit = 0: cd = 0
LOCATE 15, 36: PRINT "0hit      +0":              life = 0: sc& = 0: s& = 0
LOCATE 16, 35: PRINT USING "HI-SCORE#######"; hi&: plv& = 1: lv = 10: ex = 0
LOCATE 17, 38: PRINT "SCORE       0":   t# = TIMER: link = 0: at = 0
'******************************************************************************
main:
FOR i = 0 TO 2400: NEXT' - W A I T -
cd = cd + (cd > -1): IF cd = 0 THEN link = 0: GOSUB score2
FOR i = 0 TO 7
    IF cw(i) = 0 THEN GOSUB catdraw
cw(i) = cw(i) - 1: NEXT
IF hit = 1 THEN
    htc = htc - 1: IF htc = 19 THEN GOSUB hit ELSE IF htc = 0 THEN GOSUB score
END IF: a = cnv(VAL(INKEY$))
IF a < 8 AND at < 2 THEN
    atk(at) = a: at = at + 1: atk(at) = 8: hit = 1
END IF: GOTO main
'******************************************************************************
over:
LOCATE 20, 39: PRINT "GAME OVER": LOCATE 22, 36: PRINT "sec:"; TIMER - t#
a = 4037: WHILE INKEY$ <> "0": SOUND a, -1 * (a > 37): a = a + 200 * (a > 37)
WEND: GOTO start
'******************************************************************************
score:
a = atk(0): htc = 20
IF cat(a) > 0 THEN
    link = link + 1: cd = 99
    s& = s& + cat(a) * plv& * link * (1 - (cat(a) = set(a) - 1) * 9)
    cl(a) = 7 - (RND(1) * 5 + 1) * -(cl(a) < 7 OR life = 0)
    cat(a) = cat(a) * -(cl(a) = 7 AND life > 0)
    LOCATE 15, 35: PRINT USING "##hit+######"; link; s&
    atk(0) = atk(1): atk(1) = 8: hit = -(cat(atk(0)) > 0)
ELSE link = 0: hit = 0: GOSUB score2
END IF: at = hit
IF ex > 21 - lv * 2 THEN
    lv = lv + (lv > 1): plv& = plv& - (plv& < 10): ex = 0
    LOCATE 14, 45: PRINT USING "##"; plv&
    IF life = 0 THEN cl(a) = 7: life = 10: PALETTE 7, 3487029
END IF
IF cat(a) = 0 THEN
    b = (set(a) - 1): c = b * y!(a + 2): b = b * x!(a + 2): FOR i = 0 TO 40
    LINE (px(a) + x!(a) * i, py(a) + y!(a) * i)-STEP(b, c), 0: NEXT
END IF: RETURN
'******************************************************************************
score2:
sc& = sc& + s&: s& = 0: LOCATE 17, 43: PRINT USING "#######"; sc&
IF sc& > hi& THEN hi& = sc&: LOCATE 16, 43: PRINT USING "#######"; hi&
RETURN
'******************************************************************************
catdraw:
cat(i) = cat(i) + 1: cw(i) = 1 - (cl(i) = 5 AND cat(i) = 100) * 50
cw(i) = cw(i) - (cl(i) = 6 AND cat(i) > set(i) - 6) * 10
```

★学校の技術室から昔のベーマガが大量に…一体なぜ!?(高知県吾川郡・**はまだ15歳**)……【**影**：フフフ。ベーマガの読者はどこにでもいるものなのだよ。でも技術室か…なんで？**編**：昔のベーマガを読み返すのもけっこう楽しいですよ。**影**：あのときの締切キツかったなぁ。】

```
cw(i) = cw(i) * lv * pt(cl(i)) * (1 - (cl(i) = 4 AND cat(i) > 150))
cw(i) = cw(i) ¥ (1 - (cl(i) = 2 AND cat(i) > 100) * 4)
b = px(i) + cat(i) * x!(i + 2)
LINE (b, py(i) + cat(i) * y!(i + 2))-STEP(40 * x!(i), 40 * y!(i)), cl(i)
PSET STEP(13 * x!(i + 4), 13 * y!(i + 4)), 0
PSET STEP(14 * x!(i + 4), 14 * y!(i + 4)), 0
PSET STEP(15 * x!(i + 6), 15 * y!(i + 6)), cl(i)
PSET STEP(14 * x!(i), 14 * y!(i)), cl(i): IF cat(i) = set(i) THEN RETURN over
RETURN
'***********************************************************************
hit:
```

```
ex = ex + 1: a = atk(0): life = life + (cl(a) = 7 AND cat(a) > 0)
SOUND 37 + link * 100 - (cat(a) = 0) * 1000, 1
IF cl(a) < 7 OR life = 0 OR cat(a) = 0 THEN
    cw(a) = 21 + RND(1) * 1000: b = cat(a) - (cat(a) = 0) * 150
    c = 10 + (cat(a) = set(a) - 1) - (cat(a) = 0) * 2
    LINE (px(a), py(a))-STEP(b * x!(a + 2), b * y!(a + 2)), c
    LINE -STEP(40 * x!(a), 40 * y!(a)), c
    LINE -STEP(b * x!(a + 6), b * y!(a + 6)), c
ELSE PALETTE 7, life * 327680 + 210229'PALETTE n,R+G*256+B*65536'(MAX:63)
END IF: RETURN
```

《第1図》フローチャート



評…横描きでも大丈夫ですよ（編）

by　藤井朱丸

評…モグラさん♥（つぐ美）

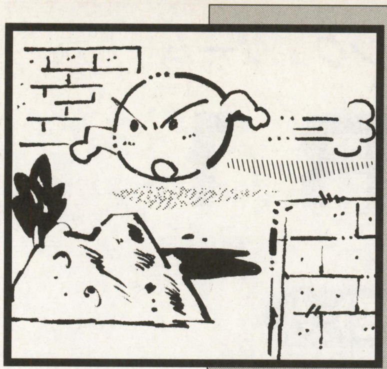
by　ねこおんな

評…どちらの魔女さん？（影）

by　ハマダラカ

★OFコーナーに載ると，何かいいことがあるのですか？（埼玉県比企郡・金子恵介15歳）……【影：ほら載った。スバラシイ。私のコメントがもれなく付いてきただろう？つぐ美：OFに載る確率ってそんなに高くないのよ。影：も・もしかして載っただけでは不満が…?!】

Windows95(QBasic (AT互換機))用



※SCREEN文を変えることでQuickBasicでも動きます

これはハマル！1Kショート・プログラム

ワンキー・ゲーム for QBasic

ショプロ(14歳)

▶内　容

昔からよくあるワンキー・ゲームです。たった4行ですけど，かなり苦労しました。

プログラムを実行すると，パソコンの処理速度を聞いてきますので数字で入力し，ENTERキーを押してください。ゲームがスタートします。

ドット(・)が落ちていきますので，スペース・キーを押しっぱなしにしてください。ドットの落ちる速さが遅くなり，そのうち上がります。今度は押しつづけているスペース・キーからはなしてください。またドットが落ちていきます。

こんな要領で，障害物や上下の壁に当たらないように右端まで行ってください。

2000点を超すと，ワンキー・マスターといってもいいでしょう！

▶QBasicについて

QBasicの入手方法はベーマガ98年3月号を参考にしてください。日本では人気の高いN88-BASICやF-BASICにくらべて，使いやすいと思います（構造化ができる，行番号が不要，スマート・エディタを使っているなどなど）。

しかもタダです。こんなイイモノを使わなかったら損です。

今すぐQ Basicの(日本では)隠れたパワーを開放しよう！

▶お　礼

このプログラムは，「の」さんによって改造されたモノです。「の」さん，ありがとうございます。

P.S.

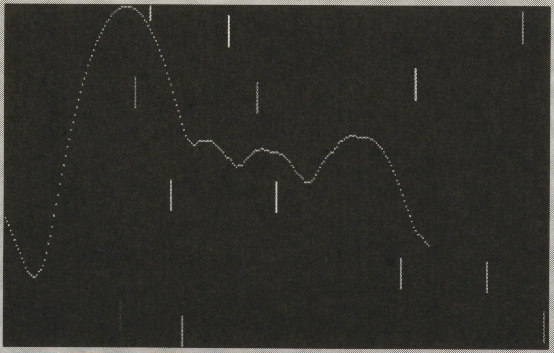
インターネットにアクセスできる人は，kenjig@post0.mind.ne.jpheまでメールを送ってください。

CHECKER FLAG

Dr.D：QBasicの投稿がいきなりたくさん届いたのう。びっくりしたわい。

編：ベーマガの98年3月号で，「じつはWindows95のシステムの中にQBasicが入っている」ということを記事にしてからですよね。

Dr.D：こうして，すぐ投稿があるということはうれしいことじゃ。毎月掲載していくから，よろしく！



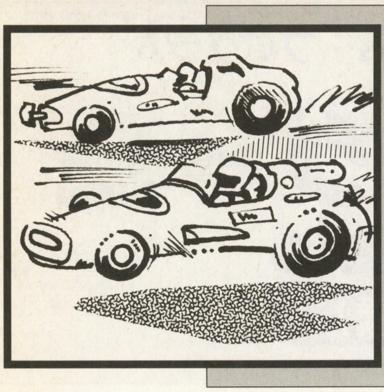
◀《写真1》ワンキー・マスター目指してがんばれ！

『ワンキー・ゲーム　for QBasic』のプログラム・リスト

```
'One Key Game for QBasic
'by Shopro 1998/3/26
'This program is FREEWARE.
'You can give it away as long as the code isn't changed.
'Hit SPACE to make the dot go up!

1 SCREEN 7: RANDOMIZE TIMER: COLOR 12: INPUT "Mhz>", sp: cy = 1
2 CLS : lv = lv + 1: cx = 1: FOR k = 1 TO 5 * lv: CIRCLE (RND * 299 + 20, RN
D * 199), 8, RND * 15, , , 17: NEXT: LINE (0, 0)-(319, 199), 14, B
3 c$ = INKEY$: PSET (cx, cy): cx = cx + 1: sc = sc + 1: cs = cs + .05 * lv:
cy = cy + cs: cs = cs + .3 * lv * (c$ = " "): FOR k = 1 TO sp * 5: NEXT: IF
POINT(cx, cy) = 0 THEN GOTO 3
4 CLS : IF cx = 319 THEN GOTO 2 ELSE IF sc > 2000 THEN PRINT "You are the On
e Key Master!" ELSE PRINT "GAME OVER! Score:"; sc
```

★闘技場の人たちのギャグセンスはスゴイと思う。(茨城県猿島郡・樋田泰明15歳)……【影：だからといって，普段からあんな人間だというワケではないので，勘違いしないように。編：そんなこと誰だってわかってますよ。影さんはこのまんまな人間ですけどね。影：…。】

FM TOWNS(F-BASIC386 V2.1 L10以降)



コーナリング命のレーシング・ゲーム

RACER 1

(レーサー)

武政　修(43歳)

内　容

おれも一流のＦ１ドライバーになりてぇ。おんなじエンジン積んでて，なんで負けるんだよ〜？！

遊びかた

互換モード用タイムアタック・ゲームです。

実行後，パッドの

Aボタンでスタート

Bボタンで加速

十字ボタンの左右でハンドル操作です。

画面下に表示の制限時間内にゴールすると，つぎの面へ進めます。

走ったあと，SELECTボタンで自分の走りを再現できます。

RUNボタンでやり直し，もしくは，つぎの面へ進みます。

コースからはずれるのが多いとエンストします。全４面制覇してください。途中でやめるときはスペース・キーです。

エトセトラ

加速したままコーナーギリギリで曲がってください。でないと時間内でゴールするのは難しいでしょう。(特に最終面)

時間表示についてですが，同じ互換モードでも機種によって速さにバラツキがあるため，INTERVALタイマーは使いませんでした。タウンズであれば，どの機種でも同じ条件でゲームできます。

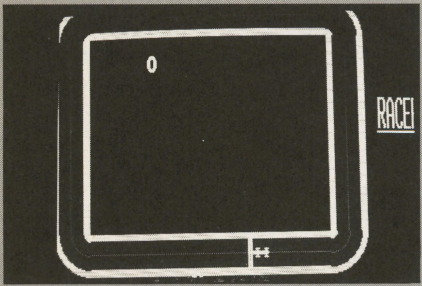
ついでに，わたしの最高タイムは１面で18秒91。２面で27秒56でした。抜けるかな？

CHECKER FLAG

編：動きは悪くないけど，単調だね。
Dr.D：単にタイムが短くなるだけで飽きてしまうのぅ。リプレイ機能はおもしろいのじゃが。

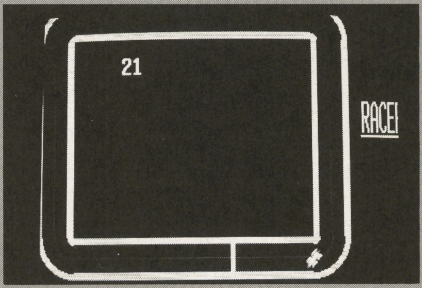
《第１表》変数表

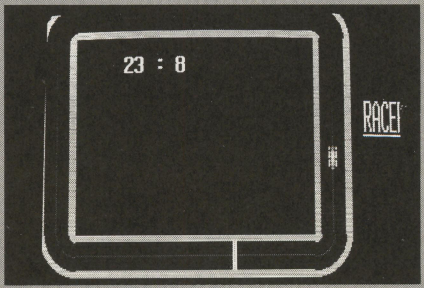
A1	角度
SC	周回数
AA	車のタイム
CC	設定タイム
HS	速さ
DM	ダメージ
BX,BY	位置
VX,VY	移動量
YM,TM	色読む
TC,TM	チェック
M()	キャラ
LL()	保存用



▲《写真１》Aボタンでスタート，Bボタンで加速だ

▼《写真２》角はギリギリで曲がるとタイムが上がるぞ



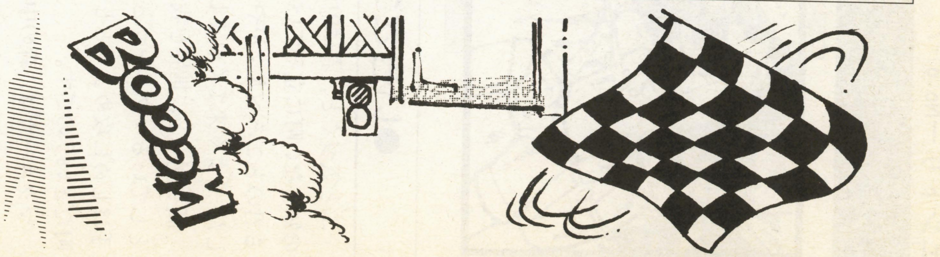


▲《写真３》リプレイでキミの走りを見てみよう

★BMを知らない人間が多すぎる…。(長崎市・ゲヘゲヘ17歳)……【編：そうなんですか？悲しいことです。影：ぜひとも周りの人間にベーマガを広めてくれ，頼んだぞ！つぐ美：私の周りは知ってる人間ばかりなのに。編：それはあたりまえです。影：知らない。編：…。】

『RACER1』のプログラム・リスト

```
10 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆   R A C E R 1   BY 武政   ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
20 SCREEN @1:CLS:DEFINT A-Z:OUT &H5EC,1:OUT &HFDA0,&H3
30 DIM M(14,14),PAT(255),M1(10240),MP(7,6),SU(60),LL(7500)
40 FOR I=0 TO 14:READ A$:FOR J=0 TO 14
50 M(J,I)=VAL("&H"+MID$(A$,J+1,1))
60 NEXT J,I
70 Z!=.314159!
80 FOR A=0 TO 19:D=-7:C=-7
90 LINE(153,113)-(168,128),PSET,[0,0,0,1],BF
100 FOR I=0 TO 14
110 FOR J=0 TO 14
120 XX=(D*SIN(-A*Z!)+C*COS(A*Z!)):YY=(D*COS(-A*Z!)+C*SIN(A*Z!))
130 IF M(J,I)>0 THEN PSET(160+XX,120+YY),M(J,I)
140 C=C+1
150 NEXT:C=-7:D=D+1:NEXT
160 GET@A(153,113)-(168,128),PAT
170 DEF SPRITE 0,A*4,PAT,1
180 NEXT
190 FOR I=0 TO 60
200 GOSUB 800
210 GET@A(50,50)-(65,65),PAT
220 DEF SPRITE 0,I*4+80,PAT,1
230 DEF SPRITE 1,I*4+80,(70,46),I*4+80
240 GOSUB 800
250 SU(I)=RND*60
260 NEXT
270 FOR I=0 TO 31
280 B1=(B1+B2) MOD 16
290 B2=B2-(B1=15)*14-(B1=0)
300 FOR J=0 TO 128 STEP 128:LINE(32,I+J)-(63,I+J),PSET,[100-(B1<=4)*100-(B1=15)*
20,0,-(B1<=4)*8]:NEXT
310 FOR J=0 TO 96 STEP 96:LINE(I,32+J)-(I,63+J),PSET,[100-(B1<=4)*100-(B1=15)*20
,0,-(B1<=4)*8]:NEXT
320 CIRCLE(32,96),31-I,[100-(B1<=4)*100-(B1=15)*20,0,-(B1<=4)*8]:PAINT(32,96),[1
00-(B1<=4)*100-(B1=15)*20,0,-(B1<=4)*8]
330 LINE(32,I+32)-(63,I+32),PSET,[100-(B1<=4)*100-(B1=15)*20,0,-(B1<=4)*8]
340 LINE(I,128)-(I,130),PSET,[100-(B1<=4)*100-(B1=15)*20,0,-(B1>4)*24-(B1<=4)*8]
350 LINE(52,I+128)-(54,I+128),PSET,[100-(B1<=4)*100-(B1=15)*20,0,-(B1>4)*16-(B1<
=4)*8]
360 NEXT
370 LINE(37,32)-(57,63),PSET,[100,0,0],BF
380 FOR I=0 TO 2 STEP 2:LINE(61+I,133)-(61+I,153),PSET,7:NEXT
390 FOR I=0 TO 4:READ UU(I):FOR J=0 TO 1:GET@A(32*J,32*I)-(32*J+31,32*I+31),M1,1
024*K:K=K+1:NEXT J,I
400 SYMBOL(266,80),"RACER1",1,2,2,,,17
410 SPRITE ON:OUT &H5EC,0:OUT &HFDA0,&HF
420 IF SU(UU(CC))>=AA-1 AND DM<51 THEN CC=CC+1:GOSUB *マップ
430 A1=10:SX=160:SY=200:SC=0:TC=0:AA=0:BX=0:BY=0:DM=0:SS=0:PP=0:X1=SX:Y1=SY
440 FOR I=0 TO 19:DEF SPRITE 1,I,(SX,SY),I*4:NEXT
450 SPRITE 0,10,1:SPRITE 0,80,1:SPRITE 1,80,80
460 GOSUB 820
470 IF PTRIG(1)<>1 THEN 470
480 GOSUB 820
490 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆          メイン          ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
500 WHILE INKEY$=""
510 PT=PTRIG(1):PD=PAD(1)
520 PP=(PP+1) MOD 38
530 A1=(A1-((PD=2 OR PD=3 OR PD=4) AND GG=0)-((PD=6 OR PD=7 OR PD=8) AND GG=0)*1
9) MOD 20:GG=(GG+1) MOD 5:GG=GG*-(PD<>0)
540 HS=-(PT=2)+1
550 LL(SS)=A1:LL(SS+1)=X1:LL(SS+2)=Y1
560 SPRITE 1,10,A1*4
570 SPRITE 6,10,X1-SPRITE(10,6),Y1-SPRITE(10,7):SS=SS+3
580 WX=SX+100*COS(A1*.314!):WY=SY+100*SIN(A1*.314!)
590 ON -(PD=0) GOTO 600:BEEP 1
600 DX=WX-SX:DY=WY-SY:BEEP 0
610 VX=HS+(WX<SX)*2*HS:VY=HS+(WY<SY)*2*HS
620 TT=-(ABS(DX)>ABS(DY))*DX-(ABS(DX)<=ABS(DY))*DY
630 VX=VX*ABS(DX/TT*64):VY=VY*ABS(DY/TT*64)
640 BX=BX+VX:BY=BY+VY:YM=PB:TM=PB:X1=SX+(BX¥64):Y1=SY+(BY¥64)
650 GET@A(X1+8,Y1+8)-(X1+8,Y1+8),D:DD=D(0) AND &H7FFF:PB=DD AND 31
660 ON -(PB<>1) GOTO 670:BEEP:BX=BX-VX*2:BY=BY-VY*2:DM=DM+1
670 SC=SC-(PB=2 AND YM<>2):TC=TC-(PB=3 AND TM<>3)
680 ON -(SC=1 AND TC=2 OR SC=2 AND TC=0 OR SC=3 AND TC<>2) GOTO 730
690 ON -(SC=3 AND TC=2 OR AA>60 OR DM>50) GOTO 740
700 ON -(PP=37) GOSUB 790
710 WEND:OUT &H5EC,1:END
720 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆          サブ          ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
730 GOSUB 810:BEEP:WAIT 100:GOSUB 810
740 GOSUB 830
750 WHILE INKEY$=""
760 IF PTRIG(1)=4 THEN ERASE LL:DIM LL(7500):GOSUB 830:BEEP:GOTO 420
770 IF PTRIG(1)=8 THEN GOSUB *再生
780 WEND:OUT &H5EC,1:END
790 SPRITE 1,80,AA*4+80:AA=AA+1:RETURN
800 SYMBOL(50+(I>9)*8,50),STR$(I),1,1,7,,XOR,1:RETURN
810 SYMBOL(65,224),"それはずっこい！！",1,1,6,,XOR,1:DM=100:RETURN
820 SYMBOL(60,224),AKCNV$(STR$(SU(UU(CC))))+"秒で２周",1,1,7,,XOR,1:RETURN
830 SYMBOL(95,46),":"+STR$(INT(PP*2.7!)),1,1,7,,XOR,1:RETURN
840 *再生
850 SS=0:WHILE SS<7500
860 IF LL(SS+1)=0 AND LL(SS+2)=0 OR PTRIG(1)=4 THEN RETURN
870 IF INKEY$="" THEN GOTO 880 ELSE OUT &H5EC,1:END
880 SPRITE 1,10,LL(SS)*4
890 SPRITE 6,10,LL(SS+1)-SPRITE(10,6),LL(SS+2)-SPRITE(10,7)
900 WAIT 2:SS=SS+3
910 WEND
920 *マップ
930 FOR I=0 TO 6
940 READ A$
950 FOR J=0 TO 7
960 MP(J,I)=VAL("&H"+MID$(A$,J+1,1))
970 PUT@A(32*J,32*I)-(32*J+31,32*I+31),M1,,,,,1024*MP(J,I)
980 NEXT J,I
990 IF CC=5 THEN PLAY "O4G16A16B#4":WAIT 1000:OUT &H5EC,1:END
1000 RETURN
1010 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆          データ          ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
1020 DATA "","","",""
1030 DATA "007770000777000"
1040 DATA "000200000020000"
1050 DATA "002222242222220"
1060 DATA "022222214222222"
1070 DATA "002222242222220"
1080 DATA "000200000020000"
1090 DATA "007770000777000"
1100 DATA "","","","",9,20,33,1,19
1110 DATA "41111115","20000002","20000002","20000008","20000002","20000002","611
19117"
1120 DATA "45041115","22020002","22020002","22020008","22020002","26170002","611
19117"
1130 DATA "41111115","20000002","61150008","41131117","20061115","20000002","611
19117"
1140 DATA "41111115","20041152","61520022","41370082","20200022","20611172","611
19117"
1150 DATA "05000000","43110212","02070702","06000062","00222002","00002097","000
07000"
```



★最近OFに書こうとしていたことが先を越される。なぜだろう…。(千葉県市川市・佐藤　隼16歳)……【影：ダブってるネタは毎月かなりある。そういう時は早い者勝ち！編：昔のOFとダブってないかを調べるのも結構重要ですね。影：精進あるのみ！だな。がんばれ。】

MSX/2/2+/turboR用

暗闇を切りひらいて魔導士を倒せ!

INVISIBLE DANGEON

(インビジブル ダンジョン)

杉本　康宏(22歳)

●いきさつ●

ふと気づくと，君は中世ヨーロッパ風の知らない町に立っていました。困惑する君のところへ人々がやって来て言いました―「よく来てくれました，勇者どの」

話を聞くと，世界を我がものにしようとしているマクニーガという魔導士が，手はじめに攻めようとしているのがこの町だというのです。

マクニーガは，森の中に作ったダンジョンに住んでいますが，闇の力と怪物に守られていて無事に戻って来た者はいません。町の人々は，いつ襲われるかと不安の毎日を過ごしていました。

勇者ではない君だが，自分なら魔導士を倒せるという気がしてきました。役に立つはずと15Gのお金を渡され，町の人に案内されて，君はダンジョンへ入っていきました。

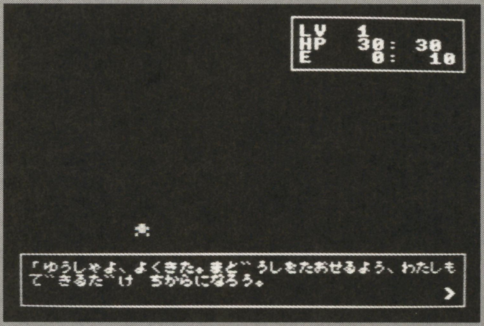
●内　容●

ということで木格(「本格」と呼ぶのにはまだ足りないの意) RPGをお届けします。カーソル・キーでウインドウを開いたり，コマンドの決定，リターン・キーで，キャンセルを行ないます。なお，イベントを進行させるときは，どのキーでもかまいません。はじめは，真っ暗闇でわけがわかりませんが，適当に動いていると，移動したところがトレースされ(オートマッピング…?)ダンジョンの姿が見えてきます。店では，買い物とセーブができますが，武器は買ってしまうと自動的に装備され，それまでに装備していた武器はなくなってしまうので，間違って弱い武器を買わないように。また

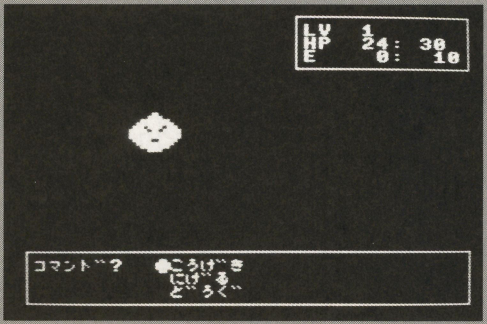
《第1表》主な変数

B	マップ番号
CH(n)	イベント進行フラグ
LV	現在のレベル
P(0)	体力
P(1)	最大体力
P(2)	攻撃力
P(3)	防ぎょ力
E	経験値
NE(n)	つぎのレベルに必要な経験値
G	所持金
AR	装備中の武器
P(4)～P(11)	持っているアイテム
IT$(n),IP(n)	アイテムの名前，値段
W$(n)	メッセージ
M$(n),MH(n),MA(n),MD(n),E(n),G(n)	敵の名前，初期体力，攻撃力，防ぎょ力，得られる経験，お金

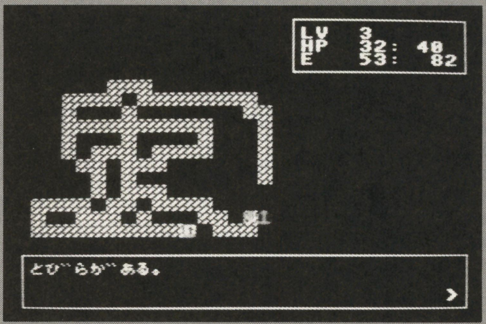
◀《写真1》データ・ロードもできる本格的RPG



◀《写真2》メッセージは注意深く聞いておこう



◀《写真3》敵が現れた!コマンドを選んで戦おう



◀《写真4》扉を見つけた。この先には何が…

★そろそろ5インチのFDを補給したいのですが，店で見かけず困っています。3.5インチだとイマイチ食べごたえが…ガジガジ…。(東京都練馬区・妖魔夜行Me-Ya23歳)……【編：ガジガジって…。影：編集部にはけっこうあるけど…食べにきたらダメ。私の分がなくなる。】

マップのトレースは，セーブされません。タイトルでロードすると，また真っ暗なので悪しからず（ノーセーブでクリアするかマッピングをしましょう）。

●神の声●

ダンジョンは地下５階の構造になっていて，一つの階は，18×18マスで構成されています（つねに外周は壁なので，プログラムではマップデータは16×16を圧縮したものにしている）。店はどの階にも一つはあるので，弱いうちはそこを拠点にして，あまり遠出をしないように。死んでしまうと復活はありません。慎重に…。

●制作後記●

フィールド型ＲＰＧのダンジョンでは，３Ｄ型と違い，ゲーム内のキャラに見えることのない，死角や壁の向こう側のものがプレイヤーに見えることがあります。それがキャラとプレイヤーとの融合度を弱めていて，「それはおかしい」と思うことが何度かありました。これをオイラなりに解決したのが，「この見えないダンジョン」です。暗闇を手探りで進むことで，プレイヤーは，キャラと同じ視点で冒険している気分を味わえるのでは…と考えています。

エンディングは，毎度おなじみの関谷氏に言わせると「さぶい」の一言（泣）。でも，現在のように大勢の人によって作られているゲームではできないエンディングじゃないかと，オイラは大満足（？）それでは，また次回まで。

CHECKER FLAG

編：オーソドックスなRPGですね。
Dr.D：リストは長めじゃが，操作もわかりやすくていいぞ。バランスもうまく取れているようじゃ。
つぐ美：モンスターがかわいいわ～
影：「やきとり」が？

『INVISIBLE DANGEON』のプログラム・リスト

```
1 '♦♦♦ 1998,3,15 ♦♦♦
10 CLEAR1200:SCREEN1,3,0:COLOR15,1,1:KEYOFF:WIDTH32:PRINT"WAIT...":DEFINTA-Z
20 DIMP(11),NE(14),IT$(11),W$(30),M$(19),MH(19),MA(19),MD(19),E(19),G(19),C(39)
30 FORI=384TO727:V=VPEEK(I):VPOKEI,VORV¥2:NEXT:FORI=0TO5:READA$:FORJ=0TO7
40 VPOKE312-((I>1)*440+(I>4)*40)+I*8+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXTJ,I
50 FORI=0TO4:READA:VPOKE8197-(I>0)*6+I,A:NEXT:FORI=0TO15:READA$:FORJ=0TO31
60 B$=B$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2))):NEXT:SPRITE$(I)=B$:B$="":NEXT
70 READA$:FORI=0TO39:C(I)=VAL("&H"+MID$(A$,I+1,1)):NEXT:R=RND(-TIME)
80 FORI=0TO19:READA$:GOSUB1320:M$(I)=B$:B$="":READMH(I),MA(I),MD(I),E(I),G(I)
90 NEXT:FORI=1TO11:READA$:GOSUB1320:IT$(I)=B$:B$="":IFI<10THENREADIP(I)
100 NEXT:FORI=0TO5:READS$(I):NEXT:FORI=0TO13:READNE(I):NEXT:DEFUSR=342
110 FORI=0TO30:READW$(I):NEXT:FORB=0TO4:GOSUB1340:CLS:READA$:FORI=0TO15
120 B$=RIGHT$(STRING$(16,48)+BIN$(VAL("&H"+MID$(A$,I*4+1,4))),16)
130 FORJ=0TO15:LOCATEJ+1,I+1:IFMID$(B$,J+1,1)="1"THENPRINT"p"
140 NEXT:NEXT:NEXT:POKE&HF923,24
150 FORI=0TO4:READK:FORJ=0TOK:READA$:V=VAL("&H"+A$):IFI=0THENVPOKEV+1024,113
160 VPOKEV,I+114:NEXT:NEXT:PLAY"V15L16","V14L16"
170 '♦♦♦ TITLE ♦♦♦
180 CLS:FORI=0TO3:READA$,X,Y:LOCATEX,Y:PRINTA$:NEXT:CX=10:CY=10:CL=1:GOSUB1350
190 IFD=1THEN1150ELSEB=0:X=8:Y=16:P(1)=30:P(0)=P(1):P(2)=1:G=15
200 GOSUB1390:CLS:FORI=2TO8:READA$,A
210 IFCH(I)=0THENVPOKEVAL("&H"+A$),A:NEXTELSENEXT
220 '♦♦♦ MAP CHANGE ♦♦♦
230 POKE&HF923,24:CLS:VDP(2)=6:LOCATE14,10:PRINT"B"B+1:GOSUB1470:GOSUB1340
240 CY=0:GOSUB1400:CY=18:GOSUB1400
250 GOSUB1430:VDP(2)=B+9
260 '♦♦♦ MAIN ♦♦♦
270 U=USR(0):GOSUB1500:IFCH(0)=0THEN1200
280 IFINKEY$=" "THENGOSUB750:GOTO270ELSES=STICK(0):IFSMOD2=0THEN280
290 XX=(S=7)-(S=3):YY=(S=1)-(S=5):A=9216+B*1024+(Y+YY)*32+X+XX:V=VPEEK(A):IFV=32
THENPLAY"O2EF":GOSUB1450:GOTO270
300 IFV=40ORV=112THENGOSUB1480:PLAY"O6E":GOSUB1450:IFRND(1)<.15THEN860ELSE270
310 IFV=96ORV=115THENVPOKEA,96:PLAY"O5AFAF":GOSUB1450:GOTO420
320 IFV=98ORV=113THENVPOKEA,98:GOSUB1490:A$="のぼ":H=0:GOTO540
330 IFV=97ORV=114THENVPOKEA,97:GOSUB1490:A$="お":H=1:GOTO540
340 IFV=104ORV=119THENVPOKEA,104:PLAY"O3DC":A$=W$(4):GOSUB1510:GOTO580
350 IFV=116THENGOSUB1480:PLAY"O6CR8C":A$=W$(3):GOSUB1510:GOSUB1590:CH(1)=1:GOTO2
70
360 IFV=120THENGOSUB1480:PLAY"O6CEG4":A$=W$(7):GOSUB1510:GOSUB1590:I=4:GOTO630
370 IFV=121THENGOSUB1480:PLAY"O6CDGCDEFGD4":GOSUB1450:A$=W$(13):GOTO660
380 IFV=117THENGOSUB1480:PLAY"O3GR8G":GOSUB1450:A$=W$(0):GOSUB1510:GOTO680
390 IFV=118THENPUTSPRITE1,((X+XX)*8,(Y+YY)*8-1),8,0:GOTO700
400 '♦♦♦ EVENT ♦♦♦
410 '♦♦♦ SHOP ♦♦♦
420 LOCATE1,19:PRINT"みせがある。なにをしますか?":FORI=0TO1:LOCATE4,20+I:PRINTMID$("ものをかう セー
ブする",I*6+1,6):NEXT:A=1:GOSUB1560
430 IFD>99THENGOSUB1390:GOTO520
440 IFD=1THEN1170ELSECY=5:GOSUB1400:S$=S$(B-(B=1ANDY<9)*4):FORI=1TOLEN(S$)
450 LOCATE21,5+I:PRINTIT$(VAL(MID$(S$,I,1))):NEXT:CX=19:CY=6:CL=I-2:GOSUB1570
460 GOSUB1350:GOSUB1390:IFD>99THEN520ELSEH=VAL(MID$(S$,D+1,1)):A=0
470 LOCATE1,19:PRINTIT$(H)"は"STR$(IP(H))"G です。かいますか?":GOSUB1610:GOSUB1550:GOSUB
1390:GOSUB1570:IFD=1THEN520
480 LOCATE1,19:IFG<IP(H)THENPRINT"おかねがたりないよ":GOSUB1590:GOTO520ELSEI=4
490 IF4<HAND10>HTHENAR=H:GOTO510
500 IFP(I)<>0THENI=I+1:IFI=12THENPRINT"それいじょう もてないよ":GOSUB1590:GOTO520ELSE500EL
SEP(I)=H
510 G=G-IP(H)
520 GOSUB1570:LOCATE1,19:PRINT"じゃ、また。":GOSUB1590:GOSUB1580:GOTO270
530 '♦♦♦ STAIRWAY ♦♦♦
540 PLAY"O4CR8C":LOCATE1,19:PRINTMID$("うえした",H*2+1,2)"へのはしごだ。"A$"りますか?"
550 A=0:GOSUB1550:GOSUB1390:GOSUB1570:IFD=1THEN270ELSEPUTSPRITE0,(0,209)
560 GOSUB1470:B=B+(H=0)+H:GOTO230
570 '♦♦♦ DOOR ♦♦♦
```

★本名吉野さんのホームページを見て,3年ぶりに買った。買って良かった。これからはずっと買いつづけたい。つぐ美さん,影さん,編さん「ただいま」（長野県須坂市・**お肉21歳**）……【**影**：ん～なんて泣かせる話なんだ。**つぐ美**：おかえりなさい♥これからもよろしく！】

```
580 GOSUB1590:A$=W$(0):IFB=0THEN600ELSEIFB=2THENA$=A$+W$(9)ELSEA$=A$+W$(10)
590 GOSUB1510:GOSUB1590:GOTO270
600 IFCH(1)=0THENA$=A$+W$(5):GOTO590ELSEA$=W$(6):GOSUB1510:GOSUB1590
610 CH(2)=1:VPOKE9712,40:GOTO270
620 '♦♦♦ POCKET HEATER ♦♦♦
630 IFP(I)=0THENP(I)=11:CH(3)=1:GOTO270ELSEI=I+1:IFI<>12THEN630ELSELOCATE1,19
640 PRINT"しかし、もちものが いっぱいです。":GOSUB1590:XX=-1:YY=0:VPOKE11786,120:GOSUB1490:GO
TO270
650 '♦♦♦ STRONGEST ARMS ♦♦♦
660 GOSUB1510:GOSUB1590:CH(8)=1:AR=10:GOTO270
670 '♦♦♦ ADVICE ♦♦♦
680 GOSUB1590:A$=W$(14):GOSUB1510:GOSUB1590:GOTO270
690 '♦♦♦ BOSS ♦♦♦
700 PLAY"O3CFE4":GOSUB1450:M=15+B:IFB=4THENA$=W$(19):GOTO720
710 A$=W$(11)+W$(12-(B>0)*2+B)
720 GOSUB1510:GOSUB1590:IFB<3THEN870ELSEH=-(B=4):FORJ=0TOH:A$=W$(18+H*2+J)
730 GOSUB1510:GOSUB1590:NEXT:GOTO870
740 '♦♦♦ USE ITEM  ♦♦♦
750 A=1:GOSUB1570:CY=5:GOSUB1400:FORI=4TO11:LOCATE21,I+2:PRINTIT$(P(I)):NEXT
760 LOCATE19,15:PRINT"ぶき:"IT$(AR):GOSUB1610:CX=19:CY=6:CL=7
770 GOSUB1350:IFD>99THENGOSUB1390:GOSUB1580:RETURNELSED=D+4:IFP(D)=0THENCY=6:GOT
O770
780 LOCATE1,19:IFP(D)<4THENPRINT"HPが かいふくした。":A=P(0)+30*P(D)-P(1):P(0)=P(1)-(A<0
)*A:GOSUB1430:GOTO840
790 A=B*256+Y*16+X:IFP(D)=4THEN820
800 IFA=750THENA$=W$(8):GOSUB1510:VPOKE11655,112:CH(4)=1:GOTO840
810 PRINT"なにも おこらない。":GOSUB1590:GOSUB1390:GOSUB1580:RETURN
820 IFA=786ORA=788THENVPOKE12323-(A=788)*33,40:CH(5-(A=788))=1
830 PRINTIT$(4)"は きえてなくなった。"
840 P(D)=0:GOSUB1590:GOSUB1390:GOSUB1580:RETURN
850 '♦♦♦ BATTLE ♦♦♦
860 GOSUB1620:M=B*3+D
870 POKE&HF923,24:CLS:CY=18:GOSUB1400:VDP(2)=6:GOSUB1460:H=MH(M):FORI=0TO1
880 PUTSPRITEI,(56,55),C(M*2+I),VAL(MID$("00331201432514504256",M+1,1))*2+I+2:NE
XT:LOCATE1,19:PRINTM$(M)"が あらわれた!"
890 GOSUB1590:CY=0:GOSUB1400
900 GOSUB1430:LOCATE1,19:IFP(0)<1THEN1110ELSEA=0:PRINT"コマンド?"
910 FORI=0TO2:LOCATE10,I+19:PRINTMID$("こうげきにげる どうぐ",I*5+1,5):NEXT
920 CX=9:CY=19:CL=2:GOSUB1350:GOSUB1390:GOSUB1570:IFD=2THENGOSUB750:IFD>99THEN90
0ELSE1000
930 LOCATE1,19:IFD=0THEN960ELSEIFM=19THENPRINT"にげられない!":GOSUB1590:GOTO1000ELSEP
RINTM$(M)"から にげだした!":GOSUB1590
940 IFRND(1)<.3THENSOUND7,56:GOSUB1630:GOSUB1470:GOSUB1340:GOTO250
950 LOCATE1,19:PRINT"しかし ころんでしまった!":GOSUB1590:GOTO1000
960 IFRND(1)<.05THENPRINT"こうげきミス!":GOSUB1590:GOTO1000
970 GOSUB1640:FORI=0TO7:FORJ=0TO1:PUTSPRITEJ,(56,I+48):NEXTJ,I:GOSUB1620
980 D=P(2)+(AR-4)*3-(AR=10)*32+D-MD(M):IFD<1THEND=1
990 PRINTM$(M)"にダメージ"STR$(D)"!":GOSUB1590:H=H-D:IFH<1THEN1030
1000 LOCATE1,19:GOSUB1620:D=MA(M)+D-P(3):IFD<1THEND=1
1010 PRINTM$(M)"のこうげき!":FORI=0TO1:FORJ=0TO5:VPOKE8198+J,I*112+129:NEXTJ,I
1020 GOSUB1640:LOCATE1,20:PRINT"ダメージ"STR$(D)"!":GOSUB1590:P(0)=P(0)-D:GOTO900
1030 GOSUB1630:SOUND7,56:LOCATE1,19:PRINTM$(M)"を たおした!":IFM=19THEN1220
1040 LOCATE1,20:PRINT"E"STR$(E(M))"、G"STR$(G(M))"を てにいれた。"
1050 GOSUB1590:A=G+G(M)-999:G=999-(A<0)*A:IFE=4000THEN1080ELSEE=E+E(M)
1060 IFE<NE(LV)THEN1080ELSELOCATE1,19:PRINT"レベルが あがった!":GOSUB1590:LV=LV+1
1070 FORI=1TO3:P(I)=P(I)+2-(I=1)*3-(RND(1)<.15):NEXT:IFE>4000THENE=4000
1080 IFM>14THENVPOKE9216+B*1024+(Y+YY)*32+X+XX,112:IFB=0THENCH(7)=1
1090 GOSUB1340:GOTO250
1100 '♦♦♦ GAME OVER ♦♦♦
1110 PRINT"しんでしまった・・・":GOSUB1590:GOSUB1630:CLS:SOUND7,56:FORJ=0TO1:LOCATE1,J+9
1120 A$=W$(J*22):GOSUB1520:NEXT:PLAY"O6L3GFEFGFEFD1","O6L3DCO5BO6CDCO5BO6CO5A1"
1130 GOSUB1450:END
1140 '♦♦♦ SAVE AND LOAD ♦♦♦
1150 OPEN"I-D.DAT"FORINPUTAS#1:INPUT#1,B,X,Y,LV,E,G,AR:FORI=0TO8:INPUT#1,CH(I)
1160 NEXT:FORI=0TO11:INPUT#1,P(I):NEXT:CLOSE#1:GOTO200
1170 OPEN"I-D.DAT"FOROUTPUTAS#1:PRINT#1,B,X,Y,LV,E,G,AR:FORI=0TO8:PRINT#1,CH(I)
1180 NEXT:FORI=0TO11:PRINT#1,P(I):NEXT:CLOSE#1:GOSUB1390:GOTO520
1190 '♦♦♦ OPENING ♦♦♦
1200 FORJ=0TO2:A$=W$(J):GOSUB1510:GOSUB1590:NEXT:CH(0)=1:GOTO280
1210 '♦♦♦ ENDING ♦♦♦
1220 GOSUB1590:GOSUB1470:PLAY"O3GR8G":GOSUB1450:FORJ=0TO7:A$=W$(J-(J>0)*22):GOSU
B1510:GOSUB1590:NEXT
1230 GOSUB1470:CLS:GOSUB1470:FORJ=0TO1:LOCATE1,23:PRINTMID$("CAST",J*4+1,4)
1240 GOSUB1460:NEXT:FORJ=0TO19:LOCATE1,23:PRINTM$(J):GOSUB1460:NEXT:FORJ=0TO11:L
OCATE1,23:PRINTIT$(J):GOSUB1460:NEXT
1250 FORJ=0TO34:READA$:LOCATE1,23:PRINTA$:GOSUB1460:NEXT:GOSUB1470:CLS
1260 LOCATE1,10:A$=W$(30):GOSUB1520
1270 A$="O4EO5CO4GO3":PLAY"L6O4C"+A$+"B"+A$+"B-"+A$+"A"+A$
1280 PLAY"O4FAO5CGO4EGO5EEO4E-6L12DE-GA-BO5C","L6R6R6R6O5L6GGG"
1290 GOSUB1450:CLS:LOCATE12,10:PRINT"THE END":PLAY"D2.C1","O4F2.E1"
1300 GOTO1300
1310 '♦♦♦ SUB ♦♦♦
1320 FORJ=1TOLEN(A$)
1330 K=ASC(MID$(A$,J,1)):B$=B$+CHR$(K-(K=65)*79-(K=66)*94+1):NEXT:RETURN
1340 POKE&HF923,VAL("&H"+MID$("24282C3034",B*2+1,2)):RETURN
1350 U=USR(0):D=0
1360 PUTSPRITE2,(CX*8,CY*8-1),15,1:S=STICK(0):S=(S=1ANDD>0)-(S=5ANDD<CL)
1370 A$=INKEY$:IFA$=" "THENRETURNELSEIFA$=CHR$(13)ANDA=1THEND=100:RETURN
1380 D=D+S:CY=CY+S:GOTO1360
1390 PUTSPRITE2,(0,209):RETURN
1400 CX=-(CY<6)*18:CL=11-(CX=0)*18:A$=STRING$(CL,39):LOCATECX,CY
1410 PRINT"┌"A$"┐":FORI=1TO3-(CY=5)*8:LOCATECX,CY+I:PRINT"|"SPACE$(CL)"|":NEXT
```


★それでは次のニュースです。今日昼頃都内のラーメン屋で新種のゴキブリが発見され，サングラスをかけ貧乏臭を漂わせていることからカゲゴキブリと命名されました。(千葉県君津市・しるばい20歳)……【編：影さん，新種ですって。影：……。編：写真，そっくり／】

```
1420 LOCATECX,CY+I:PRINT"└"A$"┘":RETURN
1430 LOCATE19,1:PRINTUSING"LV ##";LV+1:LOCATE19,2:PRINTUSING"HP ###:###";P(0),P(
1):LOCATE19,3:IFE=4000THENPRINT"E 4000:----":RETURN
1440 PRINTUSING"E ####:####";E,NE(LV):RETURN
1450 IFPLAY(0)<>0THEN1450ELSERETURN
1460 FORI=0TO900:NEXT:RETURN
1470 FORI=0TO1500:NEXT:RETURN
1480 VPOKEA,40
1490 X=X+XX:Y=Y+YY
1500 PUTSPRITE0,(X*8,Y*8-1),2,0:RETURN
1510 LOCATE1,19
1520 FORI=1TOLEN(A$):K=ASC(MID$(A$,I,1)):PRINTCHR$(K-(K=65)*79-(K=66)*94+1);
1530 IFI=29THENLOCATE1,CSRLIN+1
1540 NEXT:RETURN
1550 FORI=0TO1:LOCATE4,20+I:PRINTMID$("はい いいえ",I*3+1,3):NEXT:A=0
1560 CX=2:CY=20:CL=1:GOSUB1350:RETURN
1570 FORI=0TO2:LOCATE1,19+I:PRINTSPACE$(29):NEXT:RETURN
1580 FORI=0TO12:LOCATE18,5+I:PRINTSPACE$(13):NEXT:RETURN
1590 U=USR(0):LOCATE29,21:PRINT">"
1600 IFINKEY$=""THEN1600ELSEGOSUB1570:RETURN
1610 LOCATE19,16:PRINTUSING"GOLD:###";G:RETURN
1620 D=INT(RND(1)*3):RETURN
1630 FORI=0TO1:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:RETURN
1640 SOUND6,20:SOUND7,7:SOUND8,16:SOUND11,0:SOUND12,20:SOUND13,0:RETURN
1650 '♦♦♦ DATA ♦♦♦
1660 '♦♦♦ CHARA ♦♦♦
1670 DATA 000000FF00000000,8855224488552244,FF8199BDDB99FFFF,000000427E427E42,7E
427E427E427E42,3C5A9999999999FF,27,75,129,17,17
1680 '♦♦♦ SPRITE ♦♦♦
1690 DATA 60F06090,60F0F060
1700 DATA 00000001030F13236D7F7F3E1F0F030000000000080C0F0F8DCBEFEFE7CF8F0C000,00000
00000000C1910
1710 DATA 030302030100000F1267020003020206E0E0A0E0C00080F0A8F4A28060202030,00004
04040404040E00040
1720 DATA 001001830A0F1D5E2F1C3E3519060100828 2D070E8BADCBCFE1E36E65E30C000,00000
000410000001000000A06010000000010080104002000000818A0C00000
1730 DATA 00010242E3B19B9EB6E6470B0103000000C0E0E2E7CDE939353379F8D0C00000,00000
48C0440606141010040E040000000000001000206C6C2C0800020301810
1740 DATA 0102040706032C4D0E0C07060A12000000008040C0C0806070E866C0C0A0900000,00010
000F1F09292F1F260010500000004020203010181830280020040000000
1750 DATA 0C18387CD89AEFC5C78C1E22030E0C0430181C3E1B59F7A3E3317844C0703020,00240
00020600000000000041200000180024000004060000000000820400018
1760 DATA 03070408041B1D1E1F3F7F7777EFFEFC80C0602060707070 78F87C7C7C7C7E3E,E0909
050080402810000000000000000000000002000000800000000000000001
1770 DATA AFC29A2AF18BEBA729E847DA786B4F57D4EF8AD2
1780 '♦♦♦ ENEMY ♦♦♦
1790 DATA ルメワスンラッ,12,1,,1,2,ムレワスンラッ,10,2,1,1,2,もかてら,14,2,,2,3
1800 DATA ええししンむ,24,7,1,4,3,けょおきめくあ,35,7,,5,4,はね゜ほ,36,9,,5,4
1810 DATA ほりけわなぉき,50,13,2,9,9,はおりへぬ,57,13,,9,10,いけンきゆれあ,32,15,8,10,11
1820 DATA ツンシノンッテン,52,19,1,15,13,えなはン,70,20,,16,13,コソワこわ,62,20,3,16,12
1830 DATA シクリテワ,93,24,2,25,20,すわさねるあ,65,26,12,27,23,ぉまねちおあ,95,25,4,29,12
1840 DATA シヨアミ,200,36,2,60,50,おくンねかさ,230,39,25,148,60,シバ゛ラョテ,480,38,,160,60
1850 DATA ーッキツンッメワ,530,42,8,185,30,ホキナッオン,900,50,2,,
1860 '♦♦♦ ITEM AND SHOP ♦♦♦
1870 DATA こていましン,5,マヌヨリしあ,25,あねたねましン,50,ほへいねオカン,15,トアヒ,10,おろねみた,25
1880 DATA けわへンい,50,つちねくわ,140,ほへいねちう,300,おまねけひンさ,オアレ
1890 DATA 15,156,127,1284,2389,239
1900 '♦♦♦ NEEDED EXP ♦♦♦
1910 DATA 10,26,82,146,243,360,526,730,1028,1435,1904,2400,3000,4000
1920 '♦♦♦ WORDS ♦♦♦
1930 DATA てンけおよおっえてけねけうおンかけうりB,。やいさぉゆ」ゆきか゜Bほてンいさ●゜えすりゆい」ろ゜さめつンかり゜ンくったおよなとれいB
1940 DATA まかンねへいなますおンAりBほしンのせけつンせいはン●ててねうゆB「,おふンなめさンおンかこンほるつありB。Aあけてのンのっ。Aくれも「っ「
1950 DATA てはンよおンAりB,。Aあけてのンつンはよきゆい゜ンB「,。Aくれも「てあいて」てはンよおンはよあ゜B,オアレ●まちく゜B
1960 DATA てえきねへいつンっとなおかけう゜B,。はれのンねほわとお●A゜゜むりて」はよきさきまねゆい゜ンB「
1970 DATA 。けるの」ほへいねおかンつンとあてっはよおとあB「,ほめねおンAよろる゜B,。ける●ろ゜しろくなのっあおわB「
1980 DATA おまねけひンさ●つなある゜B,。ほてンいさねたおきほつンっかつありBけけおよこかのっつけンろあせンB「
1990 DATA 。ほしンのへンきおンAあつ゜ンB「,。さにおンゆあB「,。ホキナッオンこほのけねさ゜なえよるりBさおさ」AいけてのつンかわB
2000 DATA とすンとよ、、、あろときつめろおりゆとB「,ほてンいさホキナッオン゜ンB,。けけほつンけるりもちおンありてのBへむつもりB
2010 DATA ろ゜さねさめふンてしンあひンわAせわつンきる゜ゆい゜ンとBえるあ●さつもれいB「,。けねすおあおよっほてンいさねかゅいひ●てらこりけてのつン
かとあねお、、、「
2020 DATA 。ゆきせンほてンいさ●゜えさつきる゜Bあほ゜ンおよあいおン」ろ゜さの,けねすおあ●ちきょ゜。しかンめて「てあいめね゜ンBけねすおあねめねの。
おまこほ「てゆわつンありおンB
2030 DATA ろ゜さの」けねすおあ●ちきょつっけいおあさつあ゜B,とすンとよ」けねすおあの。ほてンいさなえはンうり「てあい」きよあすょつあ゜ンおよ゜ンB
2040 DATA さおさ」ちきょつさほょ゜すおあのっめいおうりけておンつンかとあBせけつン」かまな゜しく●おら゜ね゜ンB
2050 DATA かまねえおくンつン」けねAてねすおあのっAおりあすおあなとらせい゜ンB,せねちちンかのかまさンさわつンちきょつきる、、、「
2060 DATA 。こょかねウワツンアワキン、、、おょけちくしかン>「
2070 '♦♦♦ MAP A ♦♦♦
2080 DATA BAD79755B55CB8E7C719BDFE620BBFF5B215EEF59B85EA7D0B84F6F59D1BFFEE
2090 DATA BF9794F7B340EABF2AC5F776952BADEDA897BFF9842DFDDB0516F575A65BBEFF
2100 DATA DDDD7765801DEFE5A10DDD7966CFAF75F9D707B5FC64CBDFBA1FADDFB21FDFDF
2110 DATA 797ED75B94D9EEF32AFAEB1B94EDDFB355566554FB5F4A5AFF4B825DBBB7EEFD
2120 DATA FD7FED17D5E3BA3DBBC5BFDDD01BDDCDADD5FC178FFBED03FCFBAF8BB077DFDF
2130 '♦♦♦ MAP B ♦♦♦
2140 DATA 19,2421,2423,2468,2489,24B0,258A,25CE,25D0,282C,2830,284B,2885,288B
2150 DATA 29C8,2CC8,2DA7,2DCA,3028,3064,312A,5,260B,28ED,296E,2C6C,30EE,34CA
2160 DATA ,2590,,258B,3,2988,2DC9,314A,3508
2170 DATA INVISIBLE DANGEON,7,7,NEW GAME,12,10,DATA LOAD,12,11,1998 YASI SOFT,9,
14
2180 '♦♦♦ MAP C ♦♦♦
2190 DATA 25F0,119,2E0A,120,2D87,119,3023,119,3044,119,252E,118,250E,121
2200 DATA ,,STAFF,,GAME DESIGN,PROGRAMMED BY,YAS SUGIMOTO,,ADVISER,TEN SEKIYA,,,
PRODUCED BY,YASI SOFT,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
```

MSX

★ついに高校生になっちゃいました。ベーマガを読み始めた中1が遠い昔に…。(大阪府河内長野市・**よっち15歳**)……【**影**：10代のうちはまだまだ大丈夫。ハタチすぎると早いんだなこれが。ね,つぐ美ちゃん。**つぐ美**：なんで私に振るんですか？**影**：なんでって,ねぇ(笑)】

PC-8801mkⅡSR以降(N88-BASIC V2モード)用

壁を引っ張って石にするパズルゲーム

なんばあSTONES(ストーンズ)

井上　秀夫(22歳)

内容・遊びかた

主人公のいんりょ君は，ある特定の石を引きつける力をもっているんだ。その石には数字がつけられていて，引きつけるたびに，数字が1ずつ小さくなっていく。そして「1」の石を引くと，もう動かすことのできない「壁」に変化してしまう。すべての石を壁にし，いんりょ君をゴール（旗）に導けばクリアだ。典型的なパズルでしょ。動作を誤ると石に閉じこめられたり，引けない石を残してしまったりと，クリアが不可能になることがある。そんなときは，ESCで復活が可能だよ。(チャンスは3回) 3回失敗すると，ゲーム・オーバーで，直前に解いたところが，未解になっちゃうんだ。全10ステージでどこからでも始められ，最終的にすべてのステージをクリアすればOKだよ。

START&操作方法

タイトル画面が出たらステージを選択するんだ。青は未解ステージ，赤は既解ステージ。数字を入力し，RETURNを押してね。いんりょ君はテンキーで移動するんだけど石や壁を押すことはできないんだ。

入力の注意点

・170行のD＄のW, Zを見逃さないよう

《第1表》プログラムの仕組み

100～200	……初期設定
210～380	……キャラクタ作成
390～500	……画面作成
510～570	……タイトル画面
580～630	……ステージ作成
640～730	……メイン
740～960	……サブ
	＊PS：キャラクタ表示
	＊HS：Left表示
	＊SN：ステージ数表示
	＊MS：石の動き
970～1070	……ステージクリアの処理
1080～1110	…ミスの処理
1120～1290	…ラスト処理
1300～1350	…ゲーム・オーバーの処理
1360～1530	…データ
	・キャラクタ
	・文字コード
	・ステージの内容

《第2表》主な変数

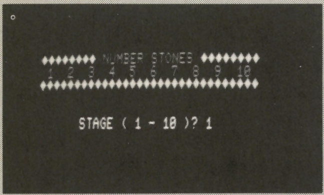
B	……壁に変化した石の数
C	……キャラクタの番号
H	……スタート時の石の数
P	……いんりょ君の座標の片ほうが等しい石の数
X,Y	……いんりょ君の現在の座標
AL	……ステージの総数
CC	……既解ステージ数
LF	……Left(いんりょ君の残りの数)
LS	……最後にクリアしたステージ
ST	……現在のステージ
PX,PY	……キャラクタを表示する座標
X( ),Y( )	……いんりょ君のスタート時の座標
GX( ),GY( )	…ゴールの座標
TX( ),TY( )	…現在の各石の座標
M(,)	……現在のステージ内容
N(,)	……スタート時のステージ内容

CHECKER FLAG

影：なかなか難しいなぁ。

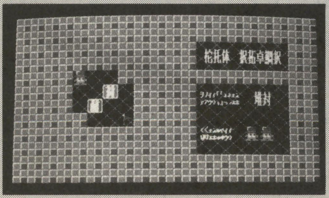
Dr.D：アイデア的には堅いが，壁の色が変わっていくところなど細かい気配りがいいのぉ。

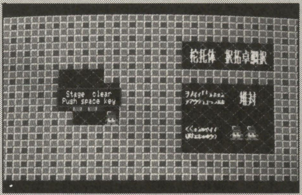
編：快適にプレイできないとパズル・ゲームはきついですからね。



▲《写真1》最初に遊ぶステージを選ぼう

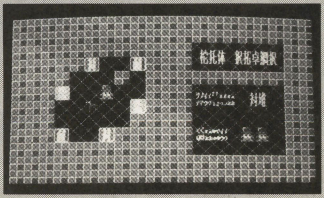
▼《写真2》編集部のパソコンでは文字がうまく出なかったが，壁の色で何回引くかわかるぞ





▲《写真3》全部の壁を石にするとステージ・クリア

▼《写真4》これは10面。解けるかな



★大学のパンフによると，486-66MHzのマシンでも最新型ということになっているらしい。むむむ。(東京都小平市・黒木謙治18歳)……
【つぐ美：きっとパンフが時代遅れなのよ。うん。影：つぐ美ちゃん現象がおこってるな。つぐ美：…なに？影：現在より年が…ぐはぁ！】

に。

・1160行からの音楽データは慎重に入力してね。折角クリアしても最後に音がはずれると台なしになっちゃうから。

最後に

何よりも，処理速度の向上に苦労しました。移動が遅い（石の数が多いほど遅い）けれど，スピードが要求されるゲームではないので，その辺は理解してやってください。

『なんばあ STONES』のプログラム・リスト

```
100 '
110 'START===============================================================
120 SCREEN 0,0:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:CLS 3:NEW CMD:CMD BGM 0
130 FOR I=1 TO 4:GG$=GG$+"RGG":NEXT:AL=10:LF=2:HG=-13107:Q=6
140 DIM C%(99,8),ST$(AL,6),M(15,7),SC(AL),X(AL),Y(AL),GX(AL),GY(AL)
150 A(1)=4:A(2)=3:E(1)=88:E(2)=128:CR(6)=11:CR(7)=7:CR(8)=22
160 D$="0123456789ABCDEFGHWJKLMNZPQRSTUV"
170 FOR I=0 TO 7:M(I,0)=6:M(I,7)=6:M(0,I)=6:M(7,I)=6:COLOR=(I,0):NEXT
180 LOCATE 0,0:COLOR 7:PRINT "Please wait a moment..."
190 RESTORE 1440:FOR I=1 TO AL:READ A$:FOR J=1 TO 6
200 ST$(I,J)=MID$(A$,J*6-5,6):NEXT J:READ X(I),Y(I),GX(I),GY(I):NEXT I:RESTORE
210 'CHARACTER===========================================================
220 FOR I=0 TO 1:LINE(I*32,0)-(I*32+63,31),1:LINE(I*32+63,0)-(I*32,31),1:NEXT
230 GET@(38,5)-(69,20),C%(0,0)
240 FOR I=1 TO 5:LINE(0,0)-(31,15),7,BF:LINE(2,1)-(29,14),I,BF
250   FOR J=0 TO 1:FOR K=0 TO 1:FOR L=0 TO 1
260     LINE(L*2+K*28,J*14)-(L*2+K*28+1,J*14+1),7,BF
270     PSET(L+K*30,J*15),0
280   NEXT L,K,J
290   FOR M=-2 TO 3:PUT@(7+M,0),KANJI(&H824F+I),OR
300   GET@(0,0)-(31,15),C%(0,I):NEXT M
310 NEXT I
320 FOR I=1 TO 4:READ A$:FOR J=0 TO 9:FOR K=1 TO 5
330   C(K)=INSTR(D$,MID$(A$,J*5+K,1))-1:NEXT K
340   LINE(C(1),C(2))-(C(3),C(4)),C(5),BF
350   N=N+1:IF N<CR(Q) THEN 380
360   GET@(0,0)-(31,15),C%(0,Q):PUT@(0,0),C%(0,0),PSET:N=0:Q=Q+1
370   IF Q>8 THEN I=13:I=5
380 NEXT J,I
390 'SCREEN==============================================================
400 FOR I=0 TO 11:FOR J=0 TO 19:PUT@(J*32,I*16),C%(0,6),PSET:NEXT J,I
410 FOR I=0 TO 7:FOR J=10 TO 15
420   PX=J:PY=I:C=((I=2)*-6):GOSUB *PS
430 NEXT J,I:GOSUB *SN
440 FOR I=1 TO 9:READ A$:FOR J=0 TO 2
450   PUT@(I*18+J+381,40),KANJI(VAL("&H"+A$)),OR
460 NEXT J,I
470 FOR I=1 TO 2:FOR J=0 TO A(I):READ A$:FOR K=0 TO 2
480   PUT@(J*16+K+390,E(I)),KANJI(VAL("&H"+A$)),OR
490 NEXT K,J,I
500 FOR I=1 TO LF:PX=I+12:PY=6:C=8:GOSUB *PS:NEXT I
510 'TITLE===============================================================
520 FOR T=0 TO 100:I$=INKEY$:NEXT:CLS:COLOR 6
530 FOR I=0 TO 2:LOCATE 0,I:PRINT STRING$(31,"◇"):NEXT
540 COLOR 4:LOCATE 8,0:PRINT " NUMBER STONES "
550 FOR I=1 TO AL:LOCATE ,1:COLOR SC(I)+1:PRINT I;:NEXT
560 COLOR 7:LOCATE 6,5:PRINT "STAGE ( 1 -"AL")";
570 INPUT ST:IF ST<1 OR ST>AL THEN 530 ELSE GOSUB *SN:CLS
580 'STAGE===============================================================
590 FOR I=1 TO 6:A$=ST$(ST,I):FOR J=1 TO 6
600   PX=J:PY=I:C=VAL(MID$(A$,J,1)):H=H+(C>0)*(C<6):GOSUB *PS:N(J,I)=C
610 NEXT J,I
620 X=X(ST):Y=Y(ST):PX=X:PY=Y:C=8:GOSUB *PS:PX=GX(ST):PY=GY(ST):C=7:GOSUB *PS
630 GOSUB *PL:FOR I=0 TO 20:BEEP 1:FOR J=0 TO 20:NEXT J:BEEP 0:NEXT I
640 'MAIN================================================================
650 I0=INP(0):I1=INP(1):XD=(I0=239)-(I0=191):YD=(I1=254)-(I0=251)
660 IF H=B THEN 980
670 IF INP(9)=127 THEN 1090
680 IF XD*YD+M(X+XD,Y+YD)<>0 THEN 650
690 PX=X:PY=Y:C=0:GOSUB *PS:X=X+XD:Y=Y+YD:PX=X:PY=Y:C=8:GOSUB *PS:P=1
700 FOR I=1 TO 6
710   S=M(X,I):IF (S>0)*(S<6) THEN TX(P)=X:TY(P)=I:P=P+1
720   S=M(I,Y):IF (S>0)*(S<6) THEN TX(P)=I:TY(P)=Y:P=P+1
730 NEXT:GOSUB *MS:GOTO 650
740 'SUB=================================================================
750 *PS:PUT@(PX*32+64,PY*16+32),C%(0,C),PSET:M(PX,PY)=C:RETURN
760 *HS:PX=LF+13:PY=6:C=0:GOSUB *PS:RETURN
770 *PL
780  CMD PAL 1,  7:CMD PAL 2, 56:CMD PAL 3, 63:CMD PAL 4,320
790  CMD PAL 5,325:CMD PAL 6,312:CMD PAL 7,511:RETURN
800 *SN
810  FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 1:PX=J+13:PY=I+3:C=0:GOSUB *PS:NEXT J,I
820  FOR I=0 TO 2:F=INT(ST/9.9):G=ST-F*10
830    PUT@(502+I,88),KANJI(&H824F+F),OR
840    PUT@(520+I,88),KANJI(&H824F+G),OR
850  NEXT I:RETURN
860 *MS
870  FOR I=1 TO 4-(P<5)*(P-5):FOR J=1 TO P
880    PX=TX(J):PY=TY(J):SX=SGN(X-PX):SY=SGN(Y-PY):D=M(PX,PY)
890    IF M(PX+SX,PY+SY)>0 OR SX*SY<>0 OR D MOD 6=0 THEN 940
900    C=0:GOSUB *PS:C=D-1:WHILE M(TX(J)+SX,TY(J)+SY)=0
910    TX(J)=TX(J)+SX:TY(J)=TY(J)+SY:WEND:PX=TX(J):PY=TY(J)
920    IF C=0 THEN TX(J)=0:TY(J)=0:C=6:B=B+1
930    BEEP 1:GOSUB *PS:BEEP 0
940  NEXT J,I:IF H>B+CM THEN 960
950  CMD PLAY "@50L32V14CDEFGEFGABGAB>CDEFG<":CM=-25
960 RETURN
970 'STAGE CLEAR=========================================================
980 IF M(X+XD,Y+YD)<>7 THEN 670
990 PX=X:PY=Y:C=0:GOSUB *PS:PX=GX(ST):PY=GY(ST):C=8:GOSUB *PS:CM=0
1000 LINE(124,85)-(259,106),2,BF:LINE(128,87)-(255,104),0,BF:COLOR 7
1010 LOCATE 18,11:PRINT "Stage  clear"
1020 LOCATE 17,12:PRINT "Push space key"
1030 CMD PLAY "@50V15O5L8B.A16GF+.E16F+G4GG"
1040 IF INP(9)<>191 THEN 1040 ELSE CLS
1050 IF SC(ST)=0 THEN SC(ST)=1
1060 CC=0:FOR I=1 TO AL:CC=CC-(SC(I)=1):NEXT:IF CC=AL THEN 1130
1070 LS=ST:FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,0):NEXT:B=0:H=0:GOTO 520
1080 'MISS===============================================================
1090 LF=LF-1:IF LF<0 THEN 1310 ELSE CM=0
1100 FOR I=1 TO 6:FOR J=1 TO 6:PX=J:PY=I:C=N(J,I):GOSUB *PS:NEXT J,I
1110 B=0:GOSUB *HS:GOTO 620
1120 'LAST===============================================================
1130 FOR I=3 TO 4:FOR J=1 TO 6:PX=J:PY=I:C=0:GOSUB *PS:NEXT J,I
1140 LINE(116,85)-(268,98),3,BF:LINE(120,87)-(263,96),0,BF
1150 COLOR 6:LOCATE 16,11:PRINT "Congratulations!":CMD BGM 1
1160 CMD PLAY "@50V15T120O4L4G","@58V15T120O4L4R"
1170 CMD PLAY "B-2>CD.E8DC2<AF.G8A4",GG$
1180 CMD PLAY "B-2GG.F8GA2FD2GB-2>CD.E8DC2<AF.G8A",GG$+GG$
1190 CMD PLAY "B-.A8GF+.E8F+G2.&G2R",GG$
1200 CMD PLAY ">F2.F.E8DC2<AF.G8AB-2GG.F8GA2FD2.",GG$+GG$
1210 CMD PLAY ">F2.F.E8DC2<AF.G8A",GG$
1220 CMD PLAY "T110B-.A8GF+.E8F+G2.&G2G"
1230 FOR I=0 TO 1:FOR J=-1 TO 99:FOR K=0 TO 1:HG=-HG
1240 LINE(0,J*2+I+K)-(639,J*2+I+K),0,,HG-K:NEXT K,J,I
1250 COLOR 5:LOCATE 25,15:PRINT "<<< NUMBER STONES >>>   Programed by H.Inoue"
1260 COLOR 4:LOCATE 27,17:PRINT "Thank you!"
1270 COLOR 7:LOCATE 27,19:PRINT "PUSH SPACE KEY"
1280 FOR T=0 TO 100:I$=INKEY$:NEXT T
1290 IF INP(9)=191 THEN CLS 3:END ELSE 1290
1300 'GAME OVER==========================================================
1310 LOCATE 19,11:PRINT "Game  over"
1320 LOCATE 17,12:PRINT "Push space key"
1330 LINE(124,85)-(259,106),4,BF:LINE(128,87)-(255,104),0,BF
1340 IF INP(9)<>191 THEN 1340 ELSE FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,0):NEXT:SC(LS)=0
1350 RESTORE 1440:ST=0:LF=2:H=0:B=0:CLS:GOSUB *SN:GOSUB *HS:GOTO 500
1360 'DATA===============================================================
1370 DATA 00VF600F71G8VF40016700D07G0H67G0T07081E708D87G8HE7
1380 DATA G8T87B2C27A3D37B4CC6ADDD6D4G82H5M72N6T6270Z4270E07
1390 DATA 7183775Z5616U6277ZD5496A52A4B5P9RA5RATB53EDE52FEF5
1400 DATA WESE5HFTF5A8B8799EB7W8J87H9MB7C8D80C9E90K8L80K9M90
1410 DATA 82C8,82F1,82CE,82A0,8272,8273,826E 826D,8264,8272
1420 DATA 8293,8294,8281,8287,8285,828C,8285,8286,8294
1430 '
1440 DATA 666666000666001066020066600006666666,2,2,5,5
1450 DATA 666666600006601006600206600036666666,2,2,3,5
1460 DATA 666666020066000166200066001066666666,4,4,2,5
1470 DATA 666666630016600006600006620016666666,3,3,4,4
1480 DATA 260006000006000416623006000006666666,3,3,5,5
1490 DATA 660005600306604206600006610026000066,2,4,1,6
1500 DATA 666600660020002006020206002066000066,1,6,6,1
1510 DATA 063060000010630000000006202601600000,4,3,1,1
1520 DATA 000000003120050060020030062610000000,6,1,2,2
1530 DATA 661002600060300000000003000006200166,4,3,3,4
```

★最近，バンド“スペランカーズ”を結成しました。持ち曲はスパイvsスパイ，ゲゲゲの鬼太郎など。誰かドラムやってください（ちなみに僕はベース）。（神奈川県横浜市・**勝又弓雄21歳**）……【**影：**持ち曲はともかくすぐコケそうなバンド名が…あの名曲が聞こえてくる。】

PC-9801シリーズ互換機(N-88日本語BASIC(86)DOS/DISK-BASIC)用

風を読んで敵を撃破！

ターゲッター

財田　和則(18歳)

東国と西国にわかれて互いの総力(?)を結集し，戦争をするゲームです。

操作方法

1Pのほうは，キーボードの[C]と[E]で基地を移動し，[D]で砲弾を撃ちます。 2Pのほうは，テンキーの[2]と[8]で基地を移動し，[5]で砲弾を撃ちます。

遊びかた

まずタイトル画面で対2PかCOMか対戦相手を選んでください。対戦相手を決めたら番号を押してください。そしてゲームを始めると，まず陣を取る場所を聞いてくるので，1Pから基地を動かし，陣の位置を決めてください。陣を取る場所が決まったら，スペース・キーを押してください。陣を取ったら，つぎは砲弾を撃って相手を狙います。その際，画面の中央に紫の物体がありますが，これは互いを守る防護壁みたいなものですので，まずこの壁から壊してください。そして相手を倒せばゲームは終了です。また風が吹いているので，風を計算して砲弾を

《第1表》変数表

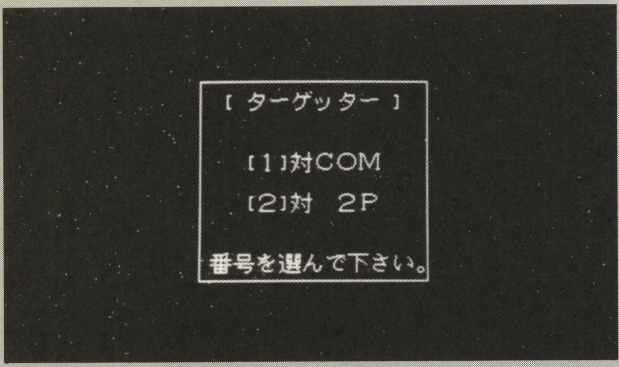
Y1, Y2	1P,2PとCOMの基地のY座標
BR	爆発の半径
A	ウエイト
MX,MY	砲弾のX,Y座標
WT	風力
WV,WW	風速
MV,MW	砲弾の速度

CHECKER FLAG

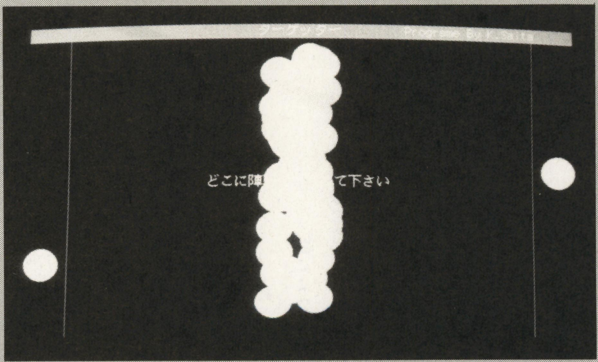
編：弾が風に流される動きがいいですね。

影：あれ，こっちに戻ってきたぞ……うわぁっ！（ドカーン）

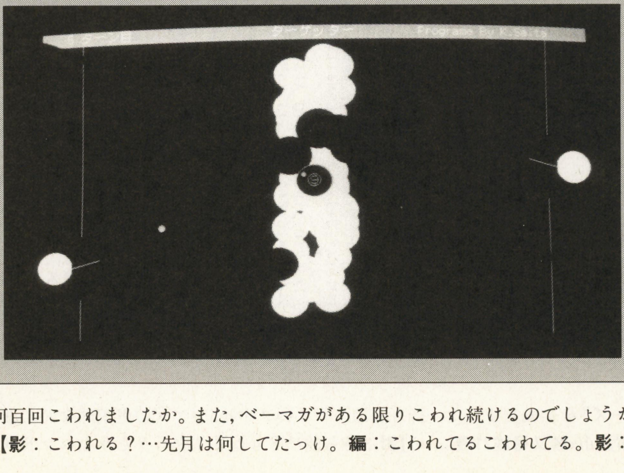
Dr.D：砲身がチラついてねらいがつけにくいのぉ。もっと目立つ色にするか，画面切り替えで交互に描き変えてやるといいぞ。



▲《写真1》対戦もできる。敵を撃破せよ！



▲《写真2》どこに砲台をおくか決めよう



▶《写真3》弾は風で曲がるのでうまく利用しよう

★生まれてこのかた，影さんは何百回こわれましたか。また，ベーマガがある限りこわれ続けるのでしょうか？PS.お身体，大切に…。（埼玉県羽生市・渡辺進也17歳）……【影：こわれる？…先月は何してたっけ。編：こわれてるこわれてる。影：失礼な！私は健康だぞ！】

撃ってください。ちなみに画面中央にあるマルは，気流の向きと風力を示したものです。場合によっては自滅もありえるので気をつけてください。

改　造

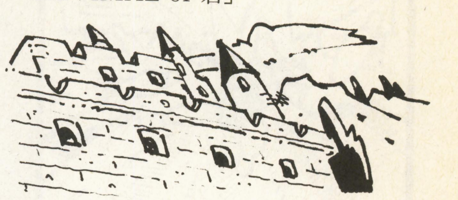
防護壁を増やす，ウエイトをおくなどしてみてください。

最後に

気軽に打ち込んでみてください。けっこう面白いです。またいつか投稿したいと思っています。CPUは486 (25MHz)で作りました。

★参考にしたもの

・ベーマガ95年3月号のDEDENOBU Softさんの PC-9800シリーズ「REVIMAL of 砦」

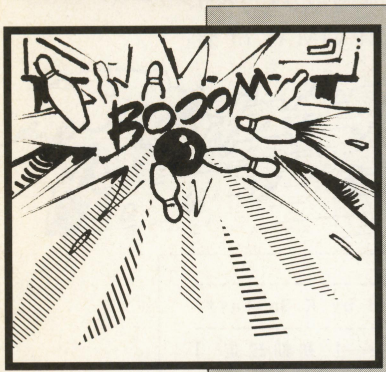


『ターゲッター』のプログラム・リスト

```
100 '-----------------------------------------------------------------------
110 '*****************************[ ターゲッター ]*******Programed by K.Saita***
120 '-----------------------------------------------------------------------
130 '-------------------------------------------------------------[ 初期設定 ]
140 SCREEN 3,0,0,1:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,,,,2:WIDTH 80,25:CLS 3
150 PI=3.14159/180:KK=-90:K=1:A=100:BR=20:CT=0:AT=0:P1=0:T=1:GOSUB 340:CLS 3
160 '-------------------------------------------------------------[ 画面作成 ]
170 LINE(0,0)-(640,18),1,BF:LINE(51,18)-(51,400),1:LINE(588,18)-(588,400),1
180 CIRCLE(20,185),20,7,,,,F:CIRCLE(619,185),20,7,,,,F:Y1=185:Y2=185
190 LOCATE 34,0:PRINT "ターゲッター":LOCATE 55,0:PRINT "Programe By K.Saita"
200 X=INT(RND*60)+290:Y=INT(RND*319)+40:CIRCLE(X,Y),20,3,,,,F:CT=CT+1
210 IF CT=>50 THEN 220 ELSE 200
220 CONSOLE 11,13,0,1:LOCATE 27,12:PRINT "どこに陣取るか決めて下さい"
230 I$=INKEY$:I9=INP(&HE9):IF I$="" THEN 230
240 CIRCLE(20,Y1),30,0,,,,F:Y1=Y1+(I$="E")*5-(I$="C")*5
250 CIRCLE(20,Y1),20,7,,,,F:IF Y1<=60 THEN Y1=60 ELSE IF Y1=>360 THEN Y1=360
260 IF I9=191 THEN IF AT<>1 THEN 270 ELSE 320 ELSE 230
270 BEEP 1:FOR W=0 TO A:NEXT W:BEEP 0
280 I$=INKEY$:I9=INP(&HE9):IF I$="" THEN 280
290 CIRCLE(619,Y2),30,0,,,,F:Y2=Y2+(I$="8")*5-(I$="2")*5
300 CIRCLE(619,Y2),20,7,,,,F:IF Y2<=60 THEN Y2=60 ELSE IF Y2=>360 THEN Y2=360
310 IF I9=191 THEN BEEP 1:FOR W=0 TO A:NEXT W:BEEP 0:GOTO 330 ELSE 280
320 Y2=INT(RND*300)+60:CIRCLE(619,185),20,0,,,,F:CIRCLE(619,Y2),20,7,,,,F
330 CLS:CONSOLE 0,25,0,1:GOTO 390
340 '-----------------------------------------------------------[ タイトル画面 ]
350 LOCATE 32, 8:PRINT "[ ターゲッター ]":LOCATE 34,11:PRINT "[1]対ＣＯＭ"
360 LOCATE 34,13:PRINT "[2]対　２Ｐ":LOCATE 31,16:PRINT "番号を選んで下さい。"
370 LINE(240,120)-(400,278),7,B:X=RND*639:Y=RND*399:C=INT(RND*7):PSET(X,Y),C
380 I$=INKEY$:IF I$="1" THEN AT=1:RETURN ELSE IF I$="2" THEN RETURN ELSE 370
390 '-------------------------------------------------------------[ 風の設定 ]
400 CIRCLE(320,200),20,1,,,,F,0
410 WK=INT(RND*360):WT=INT(RND*10)+1:PUT(312,192),KANJI(&H2D20+WT),PSET,4,0
420 CIRCLE(320+COS(WK*PI)*14,200-SIN(WK*PI)*14),3,2,,,,F,1
430 WV=COS(WK*PI)*.0017*WT:WW=SIN(WK*PI)*.0017*WT
440 IF P1=1 THEN P1=0:GOTO 520 ELSE P1=0:GOTO 450
450 '---------------------------------------------[ プレイヤー１の発射角度設定 ]
460 LOCATE 3,0:PRINT USING "## ターン目";T:T=T+1:LINE(40,Y1-40)-(80,Y1+40),0,BF
470 LINE(40,Y1)-(40+COS(PI*KK)*40,Y1-SIN(PI*KK)*40),0:KK=KK+K
480 LINE(40,Y1)-(40+COS(PI*KK)*40,Y1-SIN(PI*KK)*40),1
490 IF KK=>90 THEN K=-1 ELSE IF KK<=-90 THEN K=1
500 IF INKEY$="D" THEN BEEP 1:GOTO 510 ELSE FOR W=0 TO A/10:NEXT W:GOTO 470
510 MV=COS(PI*KK)*1.7:MW=SIN(PI*KK)*1.7:TX=40+COS(PI*KK)*40:BEEP 0:GOTO 610
520 '-----------------------------------[ ＣＯＭ ＆ プレイヤー２の発射角度設定 ]
530 LINE(559,Y2-40)-(599,Y2+40),0,BF
540 LINE(599,Y2)-(599-COS(PI*KK)*40,Y2-SIN(PI*KK)*40),0:KK=KK+K
550 LINE(599,Y2)-(599-COS(PI*KK)*40,Y2-SIN(PI*KK)*40),1
560 IF KK=>90 THEN K=-1 ELSE IF KK<=-90 THEN K=1
570 IF AT=1 THEN IF RND<.05 AND (KK>-20)*(KK<20) THEN BEEP 1:GOTO 590 ELSE 540
580 IF INKEY$="5" THEN BEEP 1:GOTO 590 ELSE FOR W=0 TO A/10:NEXT W:GOTO 540
590 MV=COS(PI*KK)*1.7:MW=SIN(PI*KK)*1.7:TX=599-COS(PI*KK)*40:BEEP 0:GOTO 670
600 '-----------------------------------------------[ プレイヤー１の砲弾発射 ]
610 P1=1:MX=TX:MY=Y1-MW*24
620 AA=SQR(MV*MV+MW*MW):PT=POINT(MX+MV*5/AA,MY-MW*5/AA)
630 CIRCLE(MX,MY),4,0,,,,F:MV=MV+WV:MW=MW+WW:MX=MX+MV:MY=MY-MW
640 CIRCLE(MX,MY),4,4,,,,F,1:IF (MX>-10)*(MY>-10)*(MX<650)*(MY<410)=0 THEN 400
650 IF PT=3 OR PT=7 THEN 730 ELSE FOR W=0 TO A:NEXT W:GOTO 620
660 '---------------------------------------[ ＣＯＭ ＆ プレイヤー２の砲弾発射 ]
670 MX=TX:MY=Y2-MW*24
680 AA=SQR(MV*MV+MW*MW):PT=POINT(MX-MV*5/AA,MY-MW*5/AA)
690 CIRCLE(MX,MY),4,0,,,,F:MV=MV-WV:MW=MW+WW:MX=MX-MV:MY=MY-MW
700 CIRCLE(MX,MY),4,4,,,,F,1:IF (MX>-10)*(MY>-10)*(MX<650)*(MY<410)=0 THEN 400
710 IF PT=3 OR PT=7 THEN 730 ELSE FOR W=0 TO A:NEXT W:GOTO 680
720 '-----------------------------------------------------------------[ 爆発 ]
730 BR=BR+1:FOR I=1 TO BR:CIRCLE(MX,MY),I,2,,,,F:FOR J=0 TO 30:NEXT J,I
740 BEEP  1:FOR I=1 TO BR:CIRCLE(MX,MY),I,0,,,,F:FOR J=0 TO 20:NEXT J,I:BEEP 0
750 IF PT=7 THEN 770 ELSE 390
760 '-----------------------------------------------------------------[ 終了 ]
770 LOCATE 31,8:PRINT "勝負は終了しました"
780 LOCATE 25,10:PRINT "もう一度やりますか？（Ｙ／Ｎ）":I$=INKEY$
790 IF I$="Y" OR Y$="y" THEN 140 ELSE IF I$="N" OR I$="n" THEN 800 ELSE 780
800 CLS 3:LOCATE 32,12:PRINT "お疲れさまでした":CONSOLE 0,25,1,1:END
```

★去年までのベーマガを捨てました。少しもったいない気がした。(埼玉県行田市・**横田昌彦16歳**)……【**編**：もったいない。でも，しかたないですよ。**つぐ美**：1年分でも場所取るもの。圧縮できると便利だけど。**影**：専用倉庫を作るのが一番！**編**：そればっかですね。】

PC-9801シリーズ互換機(N-88日本語BASIC(86)DISK-BASIC)用



マウスさばきでボールを投げるボーリング・ゲーム

ボーリング for Mouse(マウス)

中西　悠(16歳)

初投稿です。

プログラムについて

ALL BASICです。そのまま打ち込んでください。ドライブ1に"mouse.cod"の入ったフロッピーを入れてプレイしてください。

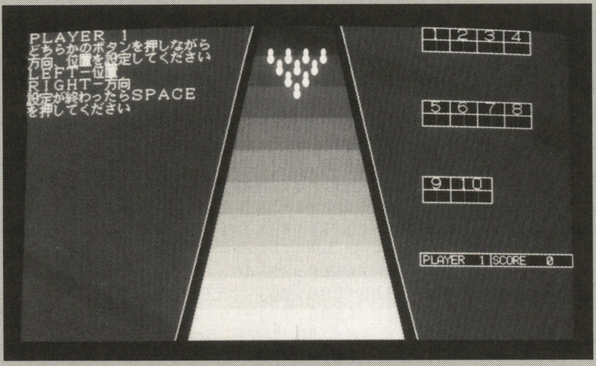
初めての場合は，SHIFTもしくはESCを押しながらRUNしてください。ドライブ1にBalSC.datというスコアランキング用のファイルを作成します。SHIFTとESCの違いは，ESCは記録なしのファイルを作成し，SHIFTはあらかじめ記録の入った状態で作成されます（謎の男のランキングです。まあ，やってみればわかるでしょう）。また，SPACEを押しながらRUNするとタイトル画面をとばすことができます。遅い機種の人はどうぞ。

操作方法

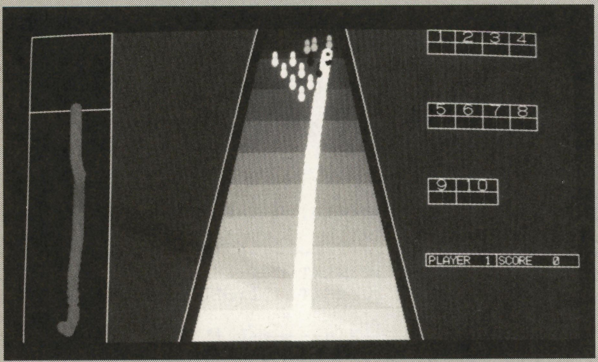
はじめに人数を入力してください。PLAYER1から始まります。画面にも書いてありますが，LEFTボタンを押しながらマウスを左右に動かすと，投げる方向（下に出ている赤い線を見てください）が左右に動きます。RIGHTボタンを押しながらマウスを動かすと，投げる位置が動きます。SPACEを押して投げる準備完了です。

LEFTボタンを押すと画面左に赤い丸が出てきます。マウスを前に動かし，赤いマルを上にある線の所まで動かしてください。もちろんゆっくり動かせばゆっくりボールが進みますし，速く動かせば速く進みます。右にずれれば右にカーブ，左にずれれば左にカーブします。

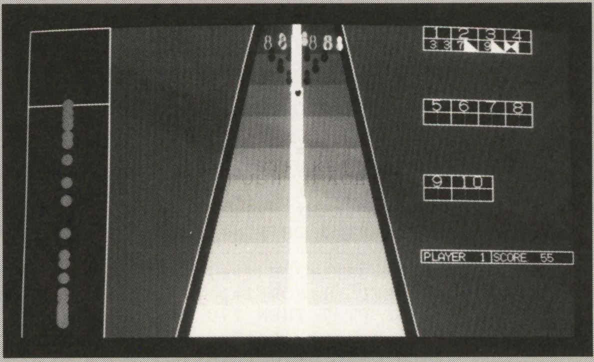
▲《写真1》タイトルで遊ぶ人数を入力しよう



▲《写真2》投げる方向と位置を決めたらスペース・キーを押す



▲《写真3》マウスでボールのコースが決まる。あれれ，曲がっちゃった



▲《写真4》ストライク！　マウスを勢いよく動かすのがコツだ

★このコーナーに載って名誉市民になったらどうしましょう。(千葉県印旛郡・山田竜司21歳)……【影：それじゃ，山田クンに名誉市民の称号を与えよう。さぁどうしましょうか(笑)。編：どこの市民なんですか？影：東京都ベーマガ市OF区。編：苦しいですね。(苦笑)】

改造の方法

ウェイトは40行のWTの値で調節してください。遅い機種のとき，ボールがピンに届くまでに時間がかかりイライラしたので，ピンに届くまでは快適に動くようにしたのですが，ピンに当たる寸前からちょっと不自然になっているかもしれません。直したいときは40行のBITの値を変えてください。微調整ができます。また，すべてMOUSEで操作できるように改造すると，快適にプレイができるかもしれません。

最後に

ちなみに僕の最高スコアは103です。下手くそと思った方もいらっしゃるでしょうが結構難しいです。難しくてイライラしてきたら700行の21000の値を大きくしてください。ちょっとずれてもあまり曲がりません。それと，マウスのボールをはずすなんて卑劣なまねをするのはやめましょう。

それではさようなら。

★参考にした書物

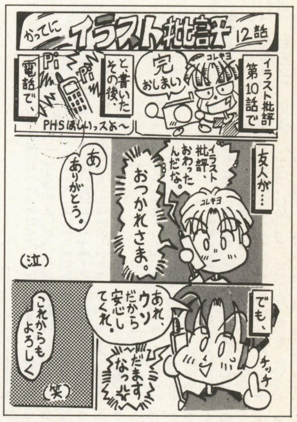
・今までのBASIC　Magazine

《第1表》変数表

PL	プレイヤーの数
P	現在のプレイヤーの番号
SC(,,)	プレイヤー別スコア表
SS()	プレイヤー別総合スコア
WT	ウェイト
BIT	ボール移動中のウェイト微調整
X(),Y()	ピンの座標
BX,BY	ボールの座標
MV,MV2	ボールの曲がり具合
N()	ピンが倒れたかどうか
ST()	ストライクをだしたか
SP()	スペアをだしたか

CHECKER FLAG

影：あれ，思うように投げられないぞ
編：影さん，マウスをきちんとそうじしなきゃダメですよ。
つぐ美：スコア表示がわかりやすくていいわ。
影：勢いをつけてマウスを動かすのがポイントだ！　ドカーン！



byさだかねコレキヨ

評：私に評をたのみたいとは…いい人だ(影)

『ボーリング for Mouse』のプログラム・リスト

```
10 '                                                       [   初期設定   ]
20 CLEAR:WIDTH 80,25:SCREEN 3,0,0,1:COLOR 7,0,0,7,2:CONSOLE 0,25,0,1:CLS 3
30 FO=-(INP(&HE9)=95)-(INP(&HE8)=191)*2:ON -(FO<>0) GOTO *FINE
40 DIM P%(85),SC(9,3,2),SO%(103,1):COLOR:BIT=0:WT=400:'WTは0以上
50 CIRCLE(5,6),6,0,,,2,F,15:CIRCLE(5,14),6,0,,,1.5,F,15
60 GET(0,0)-(10,20),P%:CLS 3:LINE(0,0)-STEP(16,16),15,BF,0
70 LINE(0,0)-STEP(16,16),15:PAINT(5,14),15,15
80 GET(0,0)-STEP(16,16),SO%(0,0):CLS 2:LINE(0,0)-STEP(16,16),15,BF,0
90 LINE(0,0)-STEP(16,16),15:LINE(0,15)-STEP(15,-15),15
100 FOR I=0 TO 1:PAINT(5+I*6,8),15,15:NEXT:GET(0,0)-STEP(16,16),SO%(0,1):CLS 3
110 '                                                      [ マウス準備 ]
120 DEF SEG=&H7F00:BLOAD"mouse.cod":MOUSE.INI=&H100:FLAG%=3
130 CALL MOUSE.INI(FLAG%):IF FLAG%=0 THEN PRINT"マウス使用不能":END
140 DEF SEG=0:INT33=PEEK(&H33*4)+PEEK(&H33*4+1)*256:MOUSE=INT33+3
150 DEF SEG=&H7F00:AX%=2:GOSUB *MOU:AX%=16:CX%=10:DX%=629:GOSUB *MOU
160 AX%=17:CX%=10:DX%=389:GOSUB *MOU:AX%=4:CX%=320:DX%=200:GOSUB *MOU
170 READ O$,TIT$:FOR I=0 TO 2:READ S$(I):NEXT:FOR I=0 TO 7:READ MS$(I):NEXT
180 ON -(INP(&HE9)=191) GOTO 340:'                    [  タイトル  ]
190 SCREEN ,2:OUT &H74,0:LOCATE 21,10:PRINT O$
200 FOR I=0 TO 16:OUT &H74,I:FOR WWW=0 TO WT*8:NEXT WWW,I
210 FOR I=2 TO 15:COLOR=(I-1,I)
220 CIRCLE(320,-90),730-I*20,16-I,,,.8,F:NEXT I
230 FOR I=1 TO 14:CIRCLE(320,200+I*5),120-I*8,I,,,,F:NEXT
240 CIRCLE(310,270),7,0,,,,F:CIRCLE(300,220),7,0,,,,F
250 CIRCLE(335,260),7,0,,,,F:COLOR=(15,4095)
260 FOR I=0 TO 14:PUT(I*16,0),KANJI(VAL("&h"+JIS$(KMID$(TIT$,I+2,1)))):NEXT
270 FOR Y=0 TO 15:FOR X=0 TO 240:C=POINT(X,Y):DX=(X MOD 80):DY=(X¥80)
280 ON -(C=6) GOTO 290:GOTO 300
290 LINE(240+DX*2,115+Y*2+DY*75+ABS(40-DX)^2/40*((DY=2)*2+1))-STEP(2,2),15,BF
300 NEXT X,Y:LINE(0,0)-STEP(240,15),1,BF
310 FOR I=16 TO 0 STEP -1:OUT &H74,I:FOR WWW=0 TO WT*8:NEXT WWW,I
320 '                                                  [    メイン    ]
330 CLS:OUT &H74,16:SCREEN ,0
340 LOCATE 21,20:PRINT O$:LOCATE 27,4:PRINT"5-スコアランキング表示"
350 LOCATE 25,3:PRINT"何人でプレイしますか？（1～4）";:K$=INPUT$(1)
360 ON -(K$="5") GOSUB *FIPRB:ON -(VAL(K$)>4 OR VAL(K$)<1) GOTO 340
370 CLS 3:PL=VAL(K$)-1:COLOR:COLOR=(15,4095):COLOR=(14,8):COLOR=(3,2184)
380 FOR I=4 TO 13:COLOR=(I,(I+2)*256+(I+2)*16):NEXT
390 FOR SEL=0 TO 9:FOR P=0 TO PL:CLS
400 LOCATE 0,0:PRINT"ＰＬＡＹＥＲ";AKCNV$(STR$(P+1))
410 NEX=0:TK=0:GOSUB 470:CLS 3:FOR I=0 TO 9:N(I)=0:NEXT I,P,SEL
420 CLS 3:SEL=10:GOSUB *FIIN:ON -(PL=0) GOTO 460
430 FOR I=0 TO PL-1:SS=(SS(I)+SS(I+1)+ABS(SS(I)-SS(I+1)))/2:NEXT
440 FOR I=0 TO PL:ON -(SS(I)=SS) GOTO 450:NEXT
450 LOCATE 10,18:PRINT"優勝　ＰＬＡＹＥＲ";AKCNV$(STR$(I+1));"！"
460 GOSUB *SC:GOSUB *FIPR:LOCATE 0,0:GOTO 10
470 '                                                  [ボールメイン]
480 CLS 2:PAINT(0,0),14
490 LINE(270,0)-(185,400),15:LINE(370,0)-(455,400),15:PAINT(320,0),0,15
500 FOR Y=0 TO 400:COL=(Y¥40):LINE(280-Y*.2,Y)-(360+Y*.2,Y),COL+4:NEXT
510 K=0:FOR I=1 TO 4:FOR J=1 TO I:ON -(N(K)<>0) GOTO 530
520 X(K)=305+J*20-I*10:Y(K)=90-I*15:PUT(X(K),Y(K)),P%:PUT(X(K),Y(K)),P%,OR
530 K=K+1:NEXT J,I
540 GOSUB *SC:BX=320:VX=BX:BY=400:GZ=0:VZ=0:MV2=0:T=0:HY=0
550 LOCATE 0,1:FOR MS=0 TO 5:PRINT MS$(MS):NEXT:LINE(320,400)-STEP(GZ,-20),2
560 AX%=3:GOSUB *MOU:ON -(INP(&HE9)=191) GOTO 640:ON -AX%-BX%*2 GOTO 580,590
570 GOTO 600
580 AX%=11:GOSUB *MOU:MV=MV+CX%/15:GOTO 600
590 AX%=11:GOSUB *MOU:BX=BX+CX%
600 MV=MV*-(MV>-9 AND MV<9)+(MV<-8)*8-(MV>8)*8
610 BX=BX*-(BX>209 AND BX<430)-(BX<210)*210-(BX>429)*430
620 LINE(VX,400)-STEP(VZ,-20),13:LINE(BX,400)-STEP(MV,-20),2
630 VZ=MV:VX=BX:GOTO 560
640 FOR I=1 TO 6:LOCATE 0,I:PRINT SPC(40):NEXT
650 LOCATE 0,1:PRINT"ＬＥＦＴボタンで投げ始めます"
660 AX%=3:GOSUB *MOU:ON -(AX%=-1) GOTO 670:GOTO 660
670 MV=MV/20:AX%=4:CX%=50:DX%=380:GOSUB *MOU:LINE(0,0)-(100,400),15,BF,0
680 LINE(0,100)-(100,400),15,BF,0:AX%=16:CX%=0:DX%=100:GOSUB *MOU:GGG=0
```

★闘技場に載ると，OFに帰ってこれないって本当ですか？（埼玉県入間市・名前未定18歳）……【影：そうなの？知らなかった。編：ただのウワサなのでは？調べたこともナイですし。影：火のない所に煙は立たない。編：…闘技場未経験の方，実験してみてください（笑）】

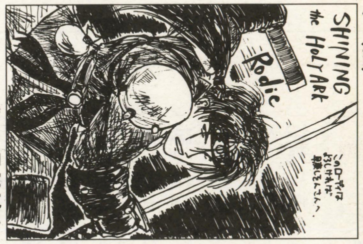
```
690 FOR I=0 TO 1:LOCATE 0,I:PRINT SPC(40):NEXT
700 AX%=11:GOSUB *MOU:MV2=(MV2+CX%/21000)*-(GGG=1):GGG=1
710 MV2=MV2*-(MV2<.005 AND MV2>-.005)-(MV2>.005)*.005+(MV2<-.005)*.005
720 AX%=3:GOSUB *MOU:CIRCLE(CX%,DX%),7,2,,,,F
730 T=T-(HY<>DX% AND T<2)/100:HY=DX%:ON -(DX%>100) GOTO 700:T=2.2-T
740 BY=BY-T/1.5:Z=10-((400-BY)/70):BX=BX+MV:MV=MV+MV2:TIM=TIM+1
750 CIRCLE(BX,BY),Z,15:RX=-(BX>360+BY*.2):LX=-(BX<280-BY*.2)
760 BX=BX*-(RX=0)+RX*(360+BY*.2+7):BX=BX*-(LX=0)+LX*(280-BY*.2-7)
770 ON -(BY>105) GOTO 880
780 FOR I=0 TO 9:ON -(Y(I)<15) GOTO 870:ON -(N(I)<>0) GOTO 820
790 N(I)=-(ABS((X(I)+5)-BX)<12 AND ABS((Y(I)+5)-BY)<5)*(13-ABS((X(I)+5)-BX))/3
800 ON -(N(I)=0) GOTO 810:N(I)=N(I)*T:MV=MV+(RND>T/2)*SGN((X(I)+5)-BX)/5
810 GOTO 870
820 PUT(X(I),Y(I)),P%:PM=SGN((X(I)+5)-BX)
830 X(I)=X(I)+RND*T*PM:Y(I)=Y(I)-N(I)*1.5:PUT(X(I),Y(I)),P%
840 FOR J=0 TO 9:ON -(J=I OR N(J)<>0) GOTO 860
850 N(J)=-(ABS((X(J)+5)-(X(I)+5))<8 AND ABS((Y(J)+5)-(Y(I)+5))<4)*1.5
860 NEXT J
870 NEXT I:FOR WWW=0 TO WT/((7200+10000/(WT/100))/WT)+BIT:NEXT:GOTO 890
880 FOR WWW=0 TO WT:NEXT WWW
890 ON -(BY>-50) GOTO 740:TT=0:FOR I=0 TO 9:TT=TT-(N(I)<>0):NEXT
900 SC(SEL,P,NEX)=TT-TK:ON -(NEX=0 AND TT<10) GOTO 1050
910 ON -(NEX<2 AND SEL=9 AND TT=10) GOTO 990:IF TT-TK=10 THEN TK=TT
920 SS(P)=SS(P)+TT-TK*(SP(P)=1)-TT*(ST(P)=1):ST(P)=0:SP(P)=0
930 ST(P)=-(NEX=0 AND TT=10):SP(P)=-(NEX=1 AND TT=10)
940 ON -(ST(P)+SP(P)>0) GOTO 950:GOTO 970
950 FOR I=0 TO 34:L$=SPACE$(I)+MS$(6+SP(P)):LOCATE 0,11:PRINT L$
960 COLOR INT(RND*8):FOR WWW=0 TO WT/4:BEEP 1:BEEP 0:NEXT WWW,I:COLOR 7
970 LOCATE 30,12:PRINT"ＰＵＳＨ ＳＰＡＣＥ":COLOR@(30,11)-(50,12),2
980 NEX=3:GOSUB *SC:WHILE INP(&HE9)<>191:WEND:RETURN
990 SS(P)=SS(P)+TT-TK*(SP(P)=1)-TT*(ST(P)=1):SP(P)=0:ST(P)=0:TK=0
1000 ST(P)=-(NEX=0):SP(P)=-(NEX=1):FOR I=0 TO 9:N(I)=0:NEXT
1010 ON -(ST(P)+SP(P)>0) GOTO 1020:GOTO 1040
1020 FOR I=0 TO 34:L$=SPACE$(I)+MS$(6+SP(P)):LOCATE 0,11:PRINT L$
1030 COLOR INT(RND*8):FOR WWW=0 TO WT/4:BEEP 1:BEEP 0:NEXT WWW,I
1040 NEX=2:GOSUB *SC:GOTO 470
1050 GOSUB *SC:TK=TT:NEX=NEX+1:GOTO 470
1060 *MOU:'                                    [    マウス    ]
1070 CALL MOUSE(AX%,BX%,CX%,DX%,ES%):RETURN
1080 *SC:'                                     [ スコア表示 ]
1090 FOR I=0 TO 9:LINE(464+(I MOD 4)*32,(I¥4)*96)-STEP(32-(I=9)*16,16),15,BF,0
1100 FOR J=0 TO PL
1110 LINE(464+(I MOD 4)*32,16+(I¥4)*96+J*16)-STEP(32-(I=9)*16,16),0,BF
1120 LINE(464+(I MOD 4)*32,16+(I¥4)*96+J*16)-STEP(16,16),3,B
1130 IF I=9 THEN LINE(464+(I MOD 4)*32,16+(I¥4)*96+J*16)-STEP(32,16),3,B
1140 LINE(464+(I MOD 4)*32,16+(I¥4)*96+J*16)-STEP(32-(I=9)*16,16),15,B:NEXT J,I
1150 ON -(SEL=10) GOTO 1160
1160 FOR I=0 TO 9:LOCATE 57+(I MOD 4)*4,(I¥4)*6:PRINT AKCNV$(STR$(I+1)):NEXT
1170 FOR I=0 TO 9:FOR J=0 TO PL:FOR L=0 TO 1-(I=9):ON -(SEL>I) GOTO 1200
1180 ON -(P>J AND SEL=>I) GOTO 1200
1190 ON -(I=SEL AND NEX>L AND P=>J) GOTO 1200:GOTO 1270
1200 ON -(SC(I,J,L)=10 AND L<>1) GOTO 1240
1210 ON -(SC(I,J,0)+SC(I,J,1)=10 AND L=1) GOTO 1260
1220 LOCATE 58+(I MOD 4)*4+L*2,(I¥4)*6+1+J:ON -(SC(9,J,L)=0 AND L=2) GOTO 1270
1230 IF SC(I,J,L)=0 THEN PRINT S$(L):GOTO 1270 ELSE PRINT SC(I,J,L):GOTO 1270
1240 PUT(464+(I MOD 4)*32-32*(L=2),16+(I¥4)*96+J*16),SO%(0,1),PSET
1250 L=L+1:GOTO 1270
1260 PUT(480+(I MOD 4)*32,16+(I¥4)*96+J*16),SO%(0,0),PSET
1270 NEXT L,J,I
1280 FOR J=0 TO PL:LINE(460,288+J*16)-STEP(179,16),15,BF,0
1290 LINE(460,288+J*16)-STEP(81,16),15,BF,0:LOCATE 58,18+J
1300 PRINT"PLAYER ";J+1;:PRINT USING"SCORE ###";SS(J):NEXT:RETURN
1310 *FINE:'                                 [ 新規ﾗﾝｷﾝｸﾞ ]
1320 OPEN"BalSC.dat" FOR OUTPUT AS #1:FOR I=0 TO 9:ON FO GOTO 1330,1350
1330 DT$(I)="記録無し":SC$(I)="記録無し":NAM$(I)="記録無し":TM$(I)="記録無し"
1340 GOTO 1370
1350 DT$(I)="   秘密":SC$(I)="   "+STR$((13-I)*10+INT(RND*10)):NAM$(I)="謎の男"
1360 TM$(I)="   秘密"
1370 WRITE #1,DT$(I),TM$(I),SC$(I),NAM$(I):NEXT:CLOSE #1:GOTO 30
1380 *FIPRB:CLS 3
1390 *FIPR:'                                 [ ﾗﾝｷﾝｸﾞ 表示 ]
```

```
1400 LOCATE 18,2:PRINT"スコアトップ１０"
1410 LOCATE 10,3:PRINT"順位       日付        時刻     スコア       名前"
1420 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 10:LINE(54+X*80,48+Y*16)-STEP(80,16),15,B
1430 NEXT Y,X:OPEN"BalSC.dat" FOR INPUT AS #1:FOR I=0 TO 9
1440 INPUT #1,DT$(I),TM$(I),SC$(I),NAM$(I):LOCATE 10,I+4:PRINT I+1
1450 LOCATE 28,I+4:PRINT TM$(I):LOCATE 18,I+4:PRINT DT$(I)
1460 LOCATE 37,I+4:PRINT SC$(I):LOCATE 48,I+4:PRINT NAM$(I)
1470 NEXT:CLOSE #1:K$=INPUT$(1):CLS 3:RETURN
1480 *FIN:'                                  [ﾗﾝｷﾝｸﾞに入る]
1490 WHILE INKEY$<>"":WEND:OPEN"BalSC.dat" FOR INPUT AS #1:FOR I=0 TO 9
1500 INPUT #1,DT$(I),TM$(I),SC$(I),NAM$(I):LOCATE 22,I+4
1510 NEXT:CLOSE #1
1520 FOR I=0 TO PL:FOR J=0 TO 9:ON -(SS(I)>=VAL(SC$(J))) GOTO 1530:GOTO 1580
1530 FOR N=9 TO J+1 STEP -1:SC$(N)=SC$(N-1):DT$(N)=DT$(N-1):NAM$(N)=NAM$(N-1)
1540 TM$(N)=TM$(N-1):NEXT:DT$(J)=DATE$:TM$(J)=TIME$:SC$(J)="   "+STR$(SS(I))
1550 LOCATE 0,0:PRINT"PLAYER ";I+1;"がトップ１０に入りました。"
1560 INPUT"名前を入力して下さい（半角7文字以内）";NAM$
1570 NAM$(J)=LEFT$(NAM$,7):CLS:GOTO 1590
1580 NEXT J
1590 NEXT I
1600 OPEN"BalSC.dat" FOR OUTPUT AS #1:FOR I=0 TO 9
1610 WRITE #1,DT$(I),TM$(I),SC$(I),NAM$(I):NEXT:CLOSE #1:RETURN
1620 '                                       [  DATA  ]
1630 DATA "Ｐｒｏｇｒａｍ ｂｙ Ｎａｋａｎｉｓｈｉ"
1640 DATA "ボーリング ｆｏｒ Ｍｏｕｓｅ"," G"," -"," -"
1650 DATA "どちらかのボタンを押しながら","方向、位置を設定してください"
1660 DATA "ＬＥＦＴ－位置","ＲＩＧＨＴ－方向"
1670 DATA "設定が終わったらＳＰＡＣＥ","を押してください"
1680 DATA "ＳＴＲＩＫＥ！","ＳＰＡＲＥ！"
```

評…人気あるのう…（Dr.D）

by いづな晶

評…早蕨さんへ，だそうです（編）



by ZAXたに

評…戦争自体，よくないことだし…（つぐ美）

by 鈴木真理子

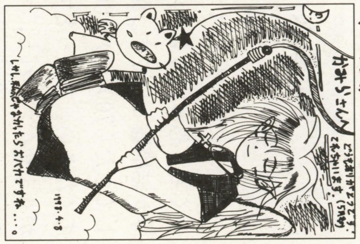
評…本にいたずらしちゃダメだぞ（影）

by 旭野夕海

評…男の絵を描け！とのこと…（影）

by 梅井一也

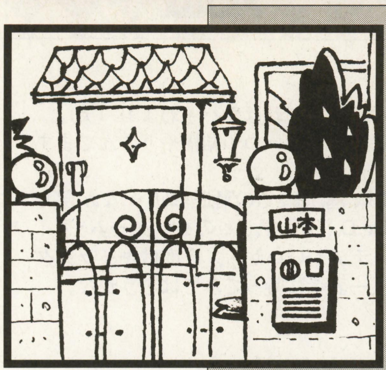
評…ぶたさんが，きゃー♥（つぐ美）



by たぬき

★あ〜あ，何やってんだよ影さん！（山形県西村山郡・FOX15歳）……【**影**：私がいったい何をした！**編集長**：影君，原稿できた？**影**：はっ，あの，あと2時間もあれば。**編集長**：頼んだのいつだっけ？**影**：…。**編集長**：にこにこ（怒）**影**：く〜，これは陰謀だ罠に違いない…。】

PC-9801シリーズ互換機(N-88日本語BASIC(86)DOS/DISK-BASIC)用



良い子はマネしちゃいけません

PING-PONG-DUSH（ピンポンダッシュ）

オカザキ'98(17歳)

内容

誰もが若かりしころにやったことのある『ピンポンダッシュ』が，ついにパソコン・ゲームになりました。やりました。大勢でワイワイやってください。

入力方法

リストを入力してください。セーブしてください。実行してください。ほら楽しい。

またゲーム中，画面左上に表示される数字はフレーム数です。処理の速い機種では，フレーム落ちが少ないので20，遅い機種では30程度になるようにウエイトをかけてください（それでも連打中は1桁まで落ちることもありますが，あまり支障はないはずです）。

遊びかた

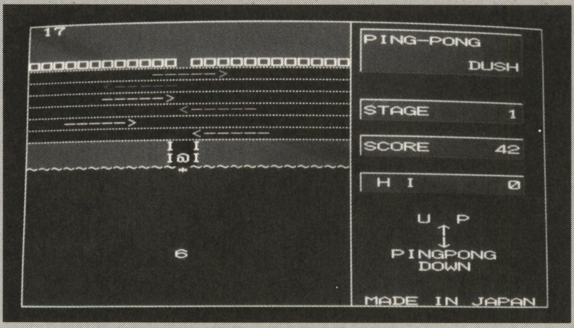
このゲームではテンキーだけを使います。タイトルで5を押すと場面が変わってピンポンステージへ。画面は上から公園ゾーン，道路ゾーン，家ゾーンの三つに分かれます。@くんが公園にいるところからゲームはスタートします。8・2で@くんを上下に操作し，車のビュンビュン走る道路を横断させ，家の玄関まで連れて行ってください。そしたら2を猛連打，ピンポンピンポン鳴らしてください。すると，家で体育座りしている（ように見える）人妻（変数上ではおばさん）がこれを聞き，ドアに向かって歩いてきます。それでも@くんは連打を続けます。そして「やべぇずらかるぞ」と思ったら，来た道を引き返してください。

無事人妻がドアを開ける前に公園ゾーンに戻れば成功，次の家へと進みます。

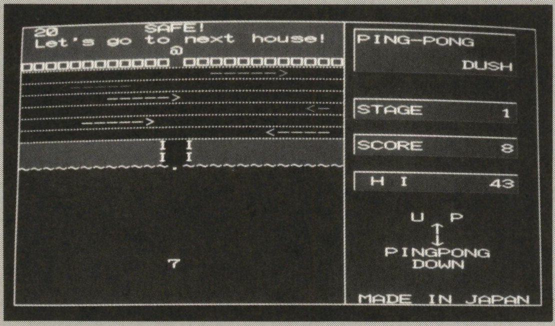
もし人妻に見つかったり，車にひかれるようなことがあれば，それはそれでゲーム・オーバーです。

ちなみに現在のグランドチャンピオンは469点です。リズムに乗って押しましょう。

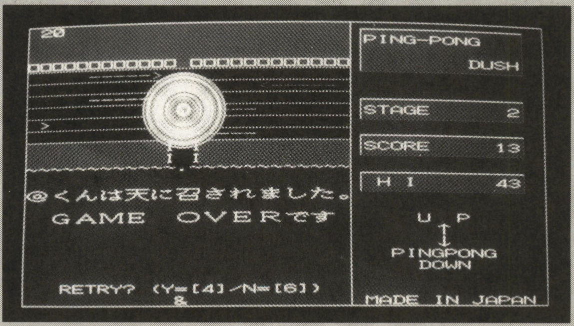
▲《写真1》本当にピンポン・ダッシュしちゃダメだぞ



▲《写真2》車にひかれずに玄関にたどりついて，2を連打だ！



▲《写真3》ふう，なんとか公園に戻ったゾ



▲《写真4》車にひかれるか見つかってしまうとゲーム・オーバー

《第1表》主な変数

CAR	車のX座標
CAR$	車の絵
WA	ウエイト（70行で変更可）
ST	ステージ
SC	スコア
HI	ハイスコア
AY	@くんのY座標
OY	おばさんのY座標
PF	インターホンを押したか
OF	おばさん移動中か
TI	おばさんの速さに関係
SP	フレーム数
I0,I1	キー反応
X,Y,T$,I,I$	雑用

《第2表》簡易フローチャート

30〜90	初期設定
100〜170	タイトル
180〜330	ステージ作成
360	フレーム数測定
370〜430	入力キー等の判定
440〜620	車を動かす
640〜720	各種サブルーチン
730〜770	おばさんを動かす
780〜940	@くんの結末は？
950〜	データ

苦労・改造

97年8月に家のTOWNSがイカれ，友人からいただいたVMでこれを作りました。さよなら富○通，よろしくN○C。中学校の部活以来2年ぶりの98に悪戦苦闘しながら，ここまでこぎつけました。あっ，苦労ですか，当たり判定のいいかげんさを指摘され，修正に苦労しました。さて，わても春で受験生や。まセンターの20点は確実やね。

CHECKER FLAG

つぐ美：これはヤバイわよぉ（笑）。
編：とか言いつつ結構やりこんでますね（笑）。
影：逃げるときの緊張感がいいなぁ(笑)。
Dr.D：大人気じゃのぉ。ゲーム・アイデアがいいから，今度はキャラクター表示に凝ってみてはどうかな。

『PING-PONG-DUSH』のプログラム・リスト

```
10 'PING-PONG-DUSH N88BASIC VERSION 3.0
20 'PROJECT START97/12/24
30 KEY 2,"CLS 3:WIDTH 80"+CHR$(13)
40 CLEAR:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):SCREEN 3,0,0,1:CONSOLE 0,25,0,1
50 WIDTH 40,25:COLOR 7,0,0,1,2:CLS 3
60 DIM CAR(6),CAR$(12):FOR I=1 TO 12:READ CAR$(I):NEXT I
70 CARHAYASA=.49:OBASANHAYASA=.5:WA=3000:HI=0
80 COLOR=(8,&H777):COLOR=(9,&H444)
90 COLOR=(10,&H900):COLOR=(11,&HA0):COLOR=(12,7)
100 *TITLE
110 COLOR 7,0:CLS 3:LINE(200,100)-(440,300),8,BF:LINE(300,180)-(340,240),7,BF
120 COLOR 2:LOCATE 19,13:PRINT "押":COLOR 7:LOCATE 16,16:PRINT "岡崎'98"
130 COLOR 4:LOCATE 13,4:PRINT "PING-PONG-DUSH"
140 COLOR 5:LOCATE 10,20:PRINT "PUSH [5] KEY TO START"
150 WHILE INP(&HE0)<>223:WEND
160 LINE(300,180)-(340,240),9,BF:BEEP:FOR I=1 TO WA:NEXT I
170 ST=1:SC=0
180 *READY
190 AY=2:PF=0:OF=0:OY=23:COLOR 7:CLS 3
200 LINE(0,0)-(639,384),7,B:LINE(400,0)-(400,384),7
210 LINE(1,1)-(399,195),10,BF:LINE(1,64)-(399,159),9,BF
220 LINE(184,160)-(216,195),9,BF:LINE(1,196)-(399,383),11,BF
230 LINE(401,1)-(638,383),12,BF
240 FOR I=1 TO 7:LINE(1,I*16+48)-(399,I*16+48),7,,&H3333:NEXT I
250 FOR X=0 TO 24:LOCATE X,3:PRINT "ﾛ":LOCATE X,12:PRINT "~":NEXT X
260 RESTORE 970:FOR I=1 TO 17:READ X,Y,I$:LOCATE X,Y:PRINT I$:NEXT I
270 GOSUB *PUTSCORE
280 FOR I=1 TO 6:CAR(I)=INT(RND*17)+1:NEXT I
290 FOR I=1 TO 4:READ Y1,Y2:LINE(413,Y1+1)-(611,Y2-1),10,BF
300 LINE(412,Y1)-(412,Y2),7:LINE-(612,Y2),8
310 LINE(412,Y1)-(612,Y1),7:LINE-(612,Y2),8
320 NEXT I
330 LOCATE 10,1:PRINT "READY":FOR I=1 TO WA:NEXT I:LOCATE 10,1:PRINT "       "
340 *MAIN
350 'wait ﾊ ｺｺ ﾆ ｵｲﾃ 20-30 ﾌﾚｰﾑ/sec ﾆ ﾅﾙﾖｳﾆ ｼﾃﾈ｡
360 IF T$<>TIME$ THEN T$=TIME$:LOCATE 0,0:PRINT SP:SP=0 ELSE SP=SP+1
370 I0=INP(&HE0):I1=INP(&HE1)
380 IF I0=251 AND I1=255 AND AY<=10 THEN GOSUB *KESU:AY=AY+1:GOSUB *KAKU
```

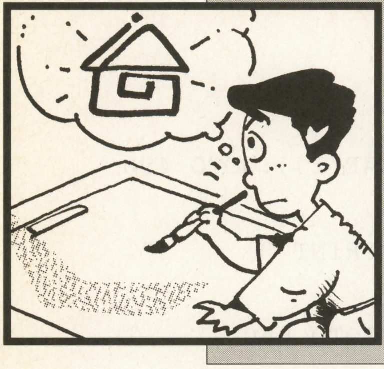

★ワンキー・ゲームって本当に犬と猿が出てくるんですか？影さん!!（静岡県湖西市・牧野達也16歳）……【影：本当に出てくるゲームを作ってくれれば本当になるなぁ。編：ところで似たようなネタが前にも…？Dr.D：気がするのう。気のせいということにしておこう。】

```
390 IF I0=255 AND I1=254 AND AY=>2  THEN GOSUB *KESU:AY=AY-1:GOSUB *KAKU
400 IF AY=11 AND I0=251 AND I1=255 AND PF=0 THEN GOSUB *PING
410 IF AY=11 AND I0=255 AND I1=255 AND PF=1 THEN GOSUB *PONG
420 IF OF=1 THEN GOSUB *OBASANMOVE
430 IF AY=2 AND OF=1 THEN GOTO *SAFE
440 *MOVECAR
450 FOR I=1 TO 6:COLOR I
460 ON I MOD 2+1 GOTO 470,530
470 IF CAR(I)=>19 THEN LOCATE CAR(I),I+3:PRINT CAR$(30-CAR(I)):GOTO 490
480                    LOCATE CAR(I),I+3:PRINT CAR$(12)
490 CAR(I)=CAR(I)-CARHAYASA
500 IF CAR(I)<=1 THEN CAR(I)=INT(RND*2)+22:LOCATE 1,I+3:PRINT "      "
510 IF CAR(I)=6 THEN LOCATE 1,I+3:PRINT " "
520 GOTO 580
530 IF CAR(I)<=5 THEN LOCATE 0,I+3:PRINT CAR$(CAR(I)+1):GOTO 550
540                   LOCATE CAR(I)-4,I+3:PRINT CAR$(6)
550 CAR(I)=CAR(I)+CARHAYASA
560 IF CAR(I)=>22 THEN CAR(I)=INT(RND*2):LOCATE 19,I+3:PRINT "      "
570 IF CAR(I)=6 THEN LOCATE 1,I+3:PRINT " "
580 NEXT I:GOSUB *KAKU
590 IF AY<4 OR AY>9 THEN 620 ELSE IF AY MOD 2=1 THEN 600 ELSE 610
600 IF CAR(AY-3)=>5.5 AND CAR(AY-3)<=12 THEN *CRASH ELSE 620
610 IF CAR(AY-3)=> 10 AND CAR(AY-3)<=16 THEN *CRASH
620 GOTO *MAIN
630 '
640 *PING:PF=1:OF=1:                       LOCATE 12,12:PRINT "*":RETURN
650 *PONG:PF=0:SC=SC+1:GOSUB *PUTSCORE:LOCATE 12,12:PRINT "･":RETURN
660 *KESU:LOCATE 12,AY:PRINT " ":RETURN
670 *KAKU:COLOR 7:LOCATE 12,AY:PRINT "@":RETURN
680 *PUTSCORE
690 LOCATE 34, 7:PRINT USING "  ##";ST
700 LOCATE 34,10:PRINT USING "####";SC
710 LOCATE 34,13:PRINT USING "####";HI
720 RETURN
730 *OBASANMOVE
740 TI=TI+(1+ST/3)*OBASANHAYASA
750 IF TI=>20 THEN LOCATE 12,OY:PRINT " ":OY=OY-1:TI=0
760 IF OY=12 THEN 830 ELSE LOCATE 12,OY:PRINT HEX$(OY-13)
770 RETURN
780 *SAFE
790 LOCATE 10,0:PRINT "SAFE!":FOR I=1 TO WA:NEXT I
800 LOCATE  1,1:PRINT "Let's go to next house!"
810 FOR I=12 TO 24:LOCATE I-1,2:PRINT " @":FOR J=1 TO WA:NEXT J,I
820 SC=SC+5*ST:ST=ST+1:GOTO *READY
830 *OVER
840 LOCATE 12,12:PRINT "/":FOR I=1 TO WA:NEXT I
850 LOCATE 12,12:PRINT "!":FOR I=1 TO WA:NEXT I
860 COLOR 7:LOCATE 0,14:PRINT "「あんた何やってんの！」"
870         LOCATE 3,16:PRINT "見つかってしまった。":GOTO 920
880 *CRASH
890 FOR I=1 TO 50:CIRCLE(200,AY*16+8),I,INT(RND*7)+1:NEXT I
900 COLOR 7:LOCATE 0,14:PRINT "@くんは天に召されました。"
910         LOCATE 2,16:PRINT "ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲです"
920 IF SC>HI THEN HI=SC:LOCATE 3,18:PRINT "最高の悪ガキでした。"
930         LOCATE 3,22:PRINT "RETRY? (Y=[4]/N=[6])"
940 I0=INP(&HE0):IF I0=239 THEN *TITLE ELSE IF I0=191 THEN END ELSE 940
950 DATA " >"," ->"," -->"," --->"," ---->"," ----->"
960 DATA "< ","<- ","<-- ","<--- ","<---- ","<----- "
970 DATA 26,1,PING-PONG,34,3,DUSH,26,23,MADE IN JAPAN,12,2,@,12,3," "
980 DATA 12,12,･,30,16,U  P,31,17,↑,31,18,↓,28,19,PINGPONG
990 DATA 30,20,DOWN,11,10,I I,11,11,I I,12,23,&,26,7,STAGE
1000 DATA 26,10,SCORE,27,13,H I,106,133,154,181,204,229,10,69
```

PC-9801シリーズ

★影さんのコメントをもらうとマシンが壊れてしまうらしい。(長野県北安曇郡・**伊藤　優15歳**)……【**影**：フフ，コメントしてやったぞ。マシンの調子はどうかな？**つぐ美**：そんなのガセに決まってるわ。**影**：まったくくだ。**つぐ美**：そう思うならはじめから変なこと書かない！】

PC-9801シリーズ互換機(N-88日本語BASIC(86)DOS/DISK-BASIC)用



エディタつきの一筆描きパズルゲーム

移植&改造版

すくろーる<ruby>BRAINS<rt>ブレインズ</rt></ruby>

梶原　重幸(25歳)

このゲームはなんなのか?

10年くらい昔のベーマガに，X1のプログラムでBRAINSという題名の一筆描きタイプのパズルゲームがあり，それを移植して改造したものです。

昔のX1用のBRAINSと移植改造との違い

〔昔のX1用BRAINSの特徴〕

・コンピュータ(プログラム)が次にプレイする面を作成してくれる。

(これは凄いと思う)

・プレイする面を自分で作成してファイルで保存できる。

(さらにコンピュータが作成した面もファイルで保存できる)

〔移植&改造版BRAINSの特徴〕

・スクロールするので昔のX1用と比べて広い面で遊べる。

・全体が見えないので難しさが増す（一番の醍醐味といえる)。

・プレイする［面の広さ］と［残りの歩数］と［面全体から自分の位置を見るレーダー］との情報を付け加えている。

・プレイする面を自分で作成してプログラムに追加できる。

遊びかた

プログラムを実行(RUN)すると，キャラクター作成を行ない，タイトルが横にスクロールします。右の情報欄にゲームプレイかステージ作成かを記してあるので，その指示にしたがってキーを押す。

〔ゲームをプレイする場合〕

[2][4][6][8]のテンキーで操作する。一度通ったところは通れない。あとは情報表示の欄を参考にして遊ぶ。

面クリアをすると，自分の通った軌跡を戻って次の面に進みます。エンディングはありません。全部の面をクリアすると最初の面に戻ります。

〔ステージ作成〕

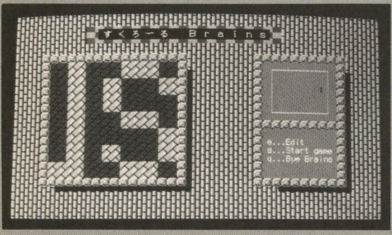
最初にサイズを聞いてきます。縦横とも最小を8マスで，最大を40マスで作れます。入力が終わると，スタート地点をテンキーを操作して決めます。

決定はスペース・キーを押す。あとは自分の思うとおりに作成します。プログラムに追加するときは[ESC]を押し，カーソルを出てきたデータ文の行に合わせて，リターン・キーを押します。あとは＊MAIN の行のMAXの値を一つ増やしてください。MAXは面の数を表すものです。

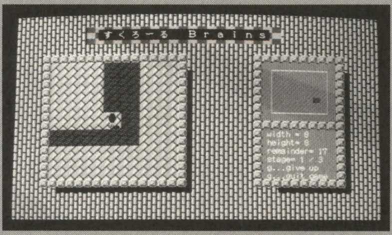
そのあと RENUM と打ち込んでください(これで行間隔を詰める)。面を追加したらSAVEしないと消えてしまいますので，1度作成した面をプレイしてみておもしろいと思ったら，ゲームを終了してSAVEするほうが良いでしょう

あとは作成して簡単に解ける面はリストから外すほうがいいと思います。

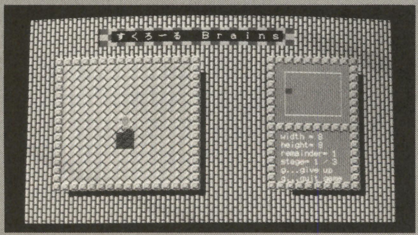
(注意) このプログラム（ステージ作成)は，BASICインタプリタ上でのみ意味を持っています。だからコンパイルして使うと，作成した面データは一瞬にして消



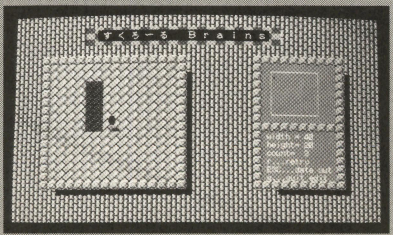
◀《写真1》一筆描きゲーム。タイトルが横にスクロールするぞ



◀《写真2》画面右のレーダーもうまく使って進んでいこう



▶《写真3》よし，あと一歩でステージ・クリアだ!



▶《写真4》自分でステージをエディットすることもできる

★ごめんなさ～い!今だから言いますけど，自分のハガキの載った号しか買ってません～!(高知県高知市・みすこむ18歳)……
【影：むむむ，許されんな…。編：成敗しましょう。スパッ!影：イテテッ!ってなんか前にもこんなことが…。】

《第1表》おもな変数表（広域的に使われている変数）

WRP,PRP	グラフィックを書き込むページを表示するページ
MAX	ステージの数
OCT	ビープのオクターブ
FREQ	ビープの周波数
TMSC$,WMSC$	タイトルゲーム中1歩動いたときの音楽？データ
CMSC$,EMSC$	クリアした時のエディットの1歩,動いた時の音楽？データ
P	ビープの周波数の値
WT	ビープの長さ
MC	音楽データのカウント
SZ	ステージの最大サイズ用
SCR(,)	面情報用
BKSCR(,)	SCR(,)のバックアップ用
BX(),BY()	プレイ中に通った軌跡を保存用
GW%()	スクロールに使うために裏画面のグラフィックの保存用
CLR	クリアしたかどうかのフラグ
MODE	タイトルかゲームプレイかステージ作成かを表すもの
ROUND	現在のステージ数−1の数
SZX,SZY	プレイまたはステージ作成の面のサイズ
UCH%(,)	キャラクタ・データ
MX,MY	自分の座標
KX,KY	移動予定の方向
BC	点滅に使用
STX,STY	スタート地点
CT	歩数
TKBD	テンキー-入力用
BD	スペース・キーとESCキーの入力用

えます。

入力の注意点

1．作成した機種のCPUが 386SX(16 MHz) でしたので，他の機種で行なうとスピードが異なると思います。ビープ音の長さを調節することによって，全体のスピードをある程度まであわせることができます。

1020行のWTの変数の値を386SX(16 MHz)より遅いマシンは，値を小さく(WT> 0)し，386SX(16MHz)より速いマシンは，値を大きくすることでスピード調整をします。クロックを変えるだけで調節できる人はそれでもいいです。それと自キャラの点滅スピードは，2050行の 'MOD'の 次の値が小さければ速いし，大きければ遅くなります。

2．面データの'fin'という文字と2390行と2530行の中にある'fin'とが大文字小文字で入力を間違えると動きません。小文字か大文字に統一してください。

3．音の出力にビープ音を使っています。もし変な音であれば，OUT &H3FDB, 0 と打ってリターンをしてください。

反省点

自動ステージ作成プログラムに相当するものが作れませんでした。作るには作ったのですがとてもプログラムが大きくなったので取り外しました(泣)。

CHECKER FLAG

編：改造した点がいいですね。スクロールするアイディアはなかなかだと思うんですけど。

Dr.D：画面も見やすいし，スピードも快適じゃな。

つぐ美：アナログパレットでキャラクターをカラフルにしてもいいわね。

スムーズ・スクロールにしたかったのですが，自分の機種(PC386GE5)が力不足なので，キャラクター単位でスクロールさせることにしました。

コンパイルして使う人を頭に入れていなかったので，コンパイルして面作成をすると一瞬でデータが消えてしまいます。

残念ですがN88-BASICインタプリタ・エディタ上で使ってください。

いろいろと

・いろいろと反省点もありますが，プログラム自体はよく仕上がっていると思います。これ以上良くするとリストが長くなるので，これぐらいにしています。

・ゲーム本体のプログラムよりも，画像を処理するプログラムや面データ圧縮展開するプログラムのほうが大きくな

《第2表》主なルーチン表

＊MAIN	初期化やタイトル，ゲームプレイ，エディットに振り分ける
＊OWARI	プログラムを終了
＊MK.MSC	ミュージック？を設定
＊MK.SND	ビープの周波数を設定
＊SND	ビープ音を出す
＊MK.CHAR	キャラクタ作成
＊MK.SCN	ゲーム画面作成
＊X1CHAR2	X1のPCGデータを使うためのルーチン 640×200 8 color用
＊WAM	「ちょっとまて」という表示
＊PSZ	面のサイズ表示
＊BWRSC	初めての面データをグラフィックで書き込みするもの
＊EDT	面エディット
＊SSP	スタート位置を決める
＊DIG	面を作り上げていく
＊SSBF	自キャラの点滅
＊RADER	自分の現在位置
＊RADER.KESU	前の現在位置を消す
＊WRT.MZ	移動したときに面を書き換える
＊IVT.KY	キーの読み込み
＊DAT.OUT	作成したデータをデータ文で表示
＊DAT.LOD	ゲーム面をデータ文より読み込む
＊RD.BOX	レーダーBOXの表示
＊GAME	ゲームプレイ
＊RETRY	再挑戦
＊CLR.RET	クリアしたときに自分の軌跡を戻る
＊BUF.CLR	キーバッファをクリアする
＊TITLE	タイトル画面
＊MAZ.DAT	ゲーム面のデータ

★うちのPCのBドライブの死を僕は見てしまった。(愛媛県東宇和郡・**毛利祐允14歳**)……【**編**：やな瞬間ですね。**影**：お線香あげとこ。私はいくつのPCのこわれる瞬間を見てきたっけ？これじゃあ足りないや。**編**：どーしようもないですね。壊さない努力はしないんですか？】

ることに気がつきました。

- 今回のパズルもエディタ付きです。面データはキーボードから入力をすると間違う可能性があるので，エディタとデータ文出力プログラムを付けました。
- 今回は過去のBMを利用しまくって作りました。次第にＢＡＳＩＣのマニュアルがBMになりつつあります。
- 面を３面だけ作成してあります。結構頭を使う面に仕上げてます。いろいろなBRAINSの面を作成してプログラムに付加してもらえれば本望です。

★参考にしたもの

- 旧BM掲載Ｘ１用プログラムBRAINSを遊んだ微かな記憶
- Ｘ１プログラム大全集II Page.44 怒りの葡萄の1300行(PCGデータ)，Page.73 DAINCING ARTIST の1240行(PCG データ)
- BM１月号「ビープでピアノ」(TKIさんの作品)
- BM３月号の影さんのマジックボックスの「BMSの知恵袋 其の弐」，セガジェントル３研発！ゲームの作り方教室５時間目

『すくろーるBRAINS』のプログラム・リスト

```
1000 SCREEN 0,0,0,1:WIDTH 80,25:COLOR 7:CONSOLE 14,7,0,1:CLS 3
1010 TIT$="す く ろ ー る    B r a i n s"
1020 *MAIN  : MAX=3 : WT=120
1030   FREQ=199800! :'2457600...5/10/12/20MHz¦¦199800...8/16MHz
1040   OCT=5 : GOSUB *MK.MSC
1050   WRP=0:PRP=0:K0=225:K1=224:K2=233:SZ=40:BSX=SZ*SZ:BSY=SZ*SZ
1060   DIM SCR(SZ+6,SZ+6),BKSCR(SZ+6,SZ+6),BX(BSX),BY(BSY),GW%(4707)
1070   GOSUB *MK.CHAR : GOSUB *MK.SCN: CLR=0: MODE = 0:ROUND =0
1080   *LOOP :MC=0
1090     IF MODE=0 THEN GOSUB *TITLE:ROUND=0
1100     IF ROUND=0 THEN RESTORE *MAZ.DAT
1110     IF MODE=1 THEN GOSUB *WAM:GOSUB *GAME
1120     IF CLR=1  THEN GOSUB *CLR.RET:CLR=0:ROUND=(ROUND + 1) MOD MAX
1130     IF MODE=2 THEN GOSUB *EDT:CLR=0:GOSUB *WAM
1140   GOTO *LOOP
1150 *OWARI:SCREEN 3:CONSOLE 0,25,1,1:CLS 3:END
1160 *MK.MSC:'-  ---------- Making MuSiC -------------------------------
1170   TMSC$="1250125025252520"
1180   WMSC$="776897569767896 9789"
1190   CMSC$="2345432345676543 4321":EMSC$="78":RETURN
1200 *MK.CHAR: '=============== MaKing CHARactor ===========================
1210   DIM A%(27),TIL%(27),BLK%(27),UCH%(99,4) :SCREEN 0,0,0,0
1220   FOR I=0 TO 3: READ X1PAT$: PX=32*I: PY=0: GOSUB *X1CHAR2
1230     GET@(I*32,0)-(I*32+15,7),A%
1240     FOR X=0 TO 1:FOR Y=0 TO 1:PUT@(I*32+X*16,Y*8),A%,PSET:NEXT Y:NEXT X
1250   NEXT I
1260   '--- ------blue-------======red======+++++++Green+++++
1270   DATA 7EC3B9B9B58DC37E7EFCC2C2C6CEBC007EFCFCFCF8F08000
1280   DATA EEE0EEEEEE0EEEEE8880888888088888CCC0CCCCCC0CCCCC
1290   DATA 0000000000000000EEB9EAB3E69BAC3A0000000000000000
1300   DATA FEFDFBF7E7DBBD7EFEFDFBF7E7DBBD7E0C1810000000080C
1310   GET@(0,0)-(15,7),BLK%: GET@(32,0)-(47,7),TIL%
1320   GET@(64,0)-(95,15),UCH%(0,0): GET@(96,0)-(127,15),UCH%(0,1)
1330   CIRCLE(112 , 5 ), 7,5,,,3.5/5
1340   PAINT (112 , 5 ),0,5: CIRCLE(119 , 14 ),6,0,,,.2: PAINT(119 , 14 ),0,0
1350   LINE(110,11)-(114,13),4,BF: PSET(109,4),4:PSET(115,4),4
1360   LINE(106 , 12 )-(118 , 16 ),4,B: GET@(96,0)-(127,15),UCH%(0,2)
1370   FOR I=0 TO 360 STEP 20: X1=14*COS(3.14*I/180): X2=11*COS(3.14159*I/180)
1380     Y2=11*SIN(3.14159*I/180): Y1=14*SIN(3.14159*I/180)
1390     LINE(112+X1,Y1+5)-(112+X2 ,Y2+5 ),7:NEXT I
1400   PAINT(112,5),6,5: PSET(109,4),2:PSET(115,4),2
1410   GET@(96,0)-(127,15),UCH%(0,3): RETURN
1420 *MK.SCN : '========== MaKing game screen =========================
1430  FOR K=0 TO 1:SCREEN 0,0,K,1
1440   FOR I=0 TO 39: FOR J=0 TO 24: PUT@(I*16,J*8),TIL%,PSET: NEXT J: NEXT I
1450   LINE(80  ,56)-(312,172),0,BF: LINE(458,56)-(584,172),0,BF
1460   FOR I=3 TO 18: FOR J=5 TO 20: PUT@(I*16,J*8),BLK%,PSET: NEXT J: NEXT I
1470   FOR I=26 TO 35: FOR J=5 TO 20: PUT@(I*16,J*8),BLK%,PSET: NEXT J: NEXT I
1480   LINE(432,48)-(559,103),1,BF: LINE(432,112)-(559,159),1,BF:'RETURN
1490   FOR I=8  TO 28:FOR J=2 TO 4:C=2-(((I+J) MOD 2)=1)*4
1500     LINE(I*16,J*6  )-((I+1)*16-1,(J+1)*6-1),C,BF:NEXT J:NEXT I
1510   LINE(150,15)-(442,25),0,BF:GOSUB *WAM:NEXT K
1520  LOCATE 20,2:PRINT TIT$:RETURN
1530 *X1CHAR2: '---- X1's 320x200dot char ==> pc98's 640x200dot char ----
1540   LINE(624,0)-(633,7),0,BF
1550   FOR L1=0 TO 2: SCREEN 1,1,L1,7: FOR L2=0 TO 7
1560     COL=VAL("&h"+MID$(X1PAT$ , L1 * 16 + L2 * 2 + 1 , 2 )+"00")
1570     LINE(624,L2)-(639,L2),,,COL
1580   NEXT L2: NEXT L1: SCREEN 0
1590   FOR LX=0 TO 7 : FOR LY=0 TO 7: RPX=PX+2*LX: RPY=PY+LY
1600     COL=POINT(624+LX,LY): LINE(RPX,RPY)-(RPX+1,RPY),COL
1610   NEXT LY:NEXT LX :RETURN
1620 *MK.SND: '------ Making SouND -----------------------------------
1630   F=2^(OCT+.32+P/12):N=INT(FREQ/F):N1=INT(N/256):N2=INT(N-N1*256)
1640   OUT &H3FDB,N2:OUT &H3FDB,N1:RETURN
1650 *WAM:'--------- Print "Wait a minute"-------------------
1660   CLS:LOCATE 56,16:PRINT "ちょっとまて":RETURN
1670 *PSZ:'--------- Print Screen siZe -------------------------------
1680   LOCATE 55,14:PRINT"width =";SZX:LOCATE 55,15:PRINT "height=";SZY:RETURN
1690 *BWRSC:'----- Begining WRite SCreen ------------------------------
1700   FOR K=0 TO 1:SCREEN 0,0,K,(PRP+1):FOR I=0 TO 6: FOR J=0 TO 6
1710       PUT@((I+2)*32,(J+3)*16),UCH%(0,SCR(I+MX,J+MY)),PSET
1720   NEXT J: NEXT I:NEXT K:GET@(2*32,3*16)-(9*32-1,10*16-1),GW%
1730   WRP=0:PRP=0:SCREEN 0,0,WRP,(PRP+1)
1740   IF MODE>0 THEN PUT@(160,96),UCH%(0,3),PSET
1750   GOSUB *BUF.CLR:RETURN
1760 *EDT: '==================== EDiT mode ========================
1770   CLS:MX=0:MY=0:BC=0:LPB=0:KX=0:KY=0:CLR=0: OCT=5:S$=EMSC$:SLG=LEN(S$)
1780   LOCATE 55,15:INPUT "width ";SZX:CLS:LOCATE 55,16:INPUT "Height";SZY:CLS
1790   IF (SZX>7 AND SZX<=SZ) AND (SZY>7 AND SZY<=SZ) THEN GOSUB *PSZ ELSE *EDT
1800   FOR I=0 TO SZX+5:FOR J=0 TO SZY+5:SCR(I,J)=1:NEXT J:NEXT I: GOSUB *BWRSC
1810   GOSUB *RD.BOX:GOSUB *WRT.MZ:LOCATE 55,19:PRINT"q...quit edit"
1820   *SSP: '---- Setting Start Point ----------------
1830     KX=0:KY=0:I$=INKEY$:IF I$="Q" OR I$="q" THEN MODE=0:RETURN
1840     IX=  (INP(K1)=239 AND MX>0 )-(INP(K1)=191 AND MX<SZX-1 )
1850     IY=  (INP(K0)=254 AND MY>0 )-(INP(K1)=251 AND MY<SZY-1 )
1860     FLAG=(INP(K2)=191) : IF FLAG=-1 THEN *DIG
1870     IF NOT(IX=0 AND IY=0) THEN KX=IX:KY=IY:BC=(BC+1) MOD 2:GOSUB *WRT.MZ
1880     GOSUB *SSBF:GOTO *SSP
1890   *DIG: '------- I can DIG -------
1900     STX=MX:STY=MY:CLR=1:CT=0:LOCATE 55,16:PRINT "count=";CT
1910     LOCATE 55,17:PRINT"r...retry":LOCATE 55,18:PRINT"ESC...data out"
1920     *DIG.LOOP: KX=0:KY=0
1930       I$=INKEY$:IF I$="Q" OR I$="q" THEN MODE=0:RETURN
1940       IF I$="R" OR I$="r" THEN GOSUB *BUF.CLR:GOTO *EDT
1950       GOSUB *SSBF:GOSUB *IVT.KY:IF VKBD=2 THEN GOSUB *DAT.OUT
1960       IF TKBD=0 THEN *DIG.LOOP
1970       KX=(TKBD=4 AND MX>0)-(TKBD=6 AND MX<SZX-1)
1980       KY=(TKBD=8 AND MY>0)-(TKBD=2 AND MY<SZY-1)
1990       IF KX=0 AND KY=0 THEN *DIG.LOOP
2000       IF SCR(3+MX+KX,3+MY+KY)=1 THEN SCR(3+MX,3+MY)=0 ELSE *DIG.LOOP
2010       GOSUB *WRT.MZ:CT=CT+1:LOCATE 62,16:PRINT CT:GOTO *DIG.LOOP
2020 *SSBF:' ------ Start Set charctor & Blank control --------
2030   SCREEN ,,WRP,PRP+1
2040   IF LPB=0 THEN BC=(BC+1) MOD 2:PUT@(160,96),UCH%(0,2+BC),PSET
2050   LPB=(LPB+1) MOD INT(WT/3):RETURN
2060 *RADER:'----- RADER desu- (@_@
2070   RMX=MX:RMY=MY:MX=MX+KX: MY=MY+KY:LX=448+MX*WX: LY=56+MY*WY
2080   LINE(LX,LY)-(LX+WX-1,LY+WY-1),2,BF:RETURN
2090 *RADER.KESU:'----- RADER wo ugokashita ato KESU
2100   SCREEN 0,0,(WRP+1) MOD 2,PRP+1:LX=448+RMX*WX: LY=56+RMY*WY
2110   LINE(LX,LY)-(LX+WX-1,LY+WY-1),1,BF:RETURN
2120 *WRT.MZ:'<<<<<<<<<<<<<<<<<<  WRite MaZe  >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>
```

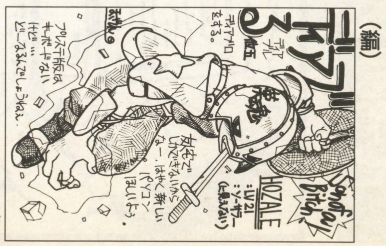

★僕の作った投稿プログラムが載ったら明日はお好み焼きを食べることにしよう。(静岡市・Dragon-Half17歳)……【つぐ美：がんばった自分にご褒美♥原稿終わったらケーキ食べに行こ。影：太るぞ。つぐ美：運動してるから大丈夫。影さんこそ最近…。影：な・なんだよ。】

```
2130  SCREEN 0,0,((WRP+1) MOD 2),PRP+1:PUT@(2*32,3*16),GW%,PSET
2140  GX1=2-(KX=1):GX2=8+(KX=-1):PX=2-(KX=-1)
2150  GY1=3-(KY=1):GY2=9+(KY=-1):PY=3-(KY=-1)
2160  GET@(GX1*32,GY1*16)-((GX2+1)*32-1,(GY2+1)*16-1),GW%
2170  PUT@(PX*32,PY*16),GW%,PSET
2180  FOR I=0 TO 6
2190    IF KX= 1 THEN PUT@(GX2*32,(I+3)*16),UCH%(0,SCR(MX+7,MY+I)),PSET
2200    IF KX=-1 THEN PUT@(GX1*32,(I+3)*16),UCH%(0,SCR(MX-1,MY+I)),PSET
2210    IF KY= 1 THEN PUT@((I+2)*32,GY2*16),UCH%(0,SCR(MX+I,MY+7)),PSET
2220    IF KY=-1 THEN PUT@((I+2)*32,GY1*16),UCH%(0,SCR(MX+I,MY-1)),PSET
2230    NEXT I
2240  IF MODE>0 AND CLR=1 THEN PUT@(160-KX*32,96-KY*16),UCH%(0,0),PSET
2250  IF MODE=1 AND CLR=0 THEN PUT@(160-KX*32,96-KY*16),UCH%(0,1),PSET
2260  GET@(2*32,3*16)-(9*32-1,10*16-1),GW%
2270  IF MODE>0 THEN PUT@(160,96),UCH%(0,2+BC),PSET
2280  GOSUB *RADER:WRP=(WRP+1) MOD 2:PRP=(PRP+1) MOD 2:SCREEN ,,,PRP+1
2290  GOSUB *RADER.KESU:GOSUB *SND:MC=(MC+1) MOD SLG:RETURN
2300 *SND: '^^^^^^^^^^^^^^^^  beep sound  ^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^
2310  P=VAL(MID$(S$,MC+1,1))
2320  IF P>0 THEN GOSUB *MK.SND:FOR I=0 TO WT:BEEP 1:NEXT I:BEEP 0:RETURN
2330  FOR I=0 TO WT:BEEP 0:NEXT I:RETURN
2340 *IVT.KY: '[[[[[[[[[[[[[[  IVenT KeY  ]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]
2350  TKBD=-((INP(K1)=239)*4+(INP(K1)=251)*2+(INP(K1)=191)*6+(INP(K0)=254)*8)
2360  VKBD=-(INP(K2)=191)-(INP(K2)=127)*2: RETURN
2370 *DAT.OUT:' ----- Maked Maze DATa OUT Put ---------------
2380  WIDTH 80,25:CLS 2:SCR(3+MX,3+MY)=0:LNUM=30010:CDP=0
2390  PRINT 30000;" "+CHR$(&H27)+"---"
2400  PRINT LNUM;" data ";SZX;",";SZY;",";STX;",";STY;",";CT:LNUM=LNUM+10
2410  PRINT LNUM;" data ";
2420  LX=INT(SZX/8):LY=SZY
2430  FOR K=0 TO LY-1
2440    FOR I=0 TO LX  : DT=0
2450      IF I<>LX  THEN LP=7 ELSE LP=(SZX MOD 8)-1
2460      FOR J=0 TO LP
2470        IF SCR(3+I*8+J,3+K)=1 THEN DT=(DT OR 2^J)
2480      NEXT J
2490      IF LX <>I THEN PRINT HEX$(DT);",";:CDP=CDP+1 ELSE
            IF (SZX MOD 8)>0 THEN PRINT HEX$(DT);",";:CDP=CDP+1
2500      IF CDP=22 THEN LNUM=LNUM+10:CDP=0:PRINT CHR$(&H1D);" ":
               PRINT LNUM;" data ";
2510    NEXT I
2520  NEXT K :PRINT "fin" : GOSUB *BUF.CLR: END
2530 *DAT.LOD :'---- DATa LOaD program -----------------
2540  READ SZX,SZY,STX,STY,CT:BCT=CT
2550  LX=INT(SZX/8)
2560  FOR K=0 TO SZY-1
2570    FOR I=0 TO LX
2580      IF NOT(I=LX AND (SZX MOD 8)=0) THEN READ MP$ ELSE GOTO *BST
2590      FOR J=0 TO 7:SCR(J+I*8+3,3+K)=-((VAL("&h"+MP$) AND 2^J) <> 0):NEXT J
2600    *BST:NEXT I:NEXT K
2610  FOR J=0 TO SZY+5:FOR I=0 TO SZX+5
2620    IF  MODE=1 AND (3>I OR I>SZX+2 OR 3>J OR J>SZY+2) THEN SCR(I,J)=1
2630    IF  MODE=0 AND (3>I OR I>SZX+2 OR 3>J OR J>SZY+2) THEN SCR(I,J)=0
2640    BKSCR(I,J)=SCR(I,J):NEXT I:NEXT J
2650  READ MES$:IF MES$="fin" THEN RETURN ELSE PRINT "error":END
2660 *RD.BOX:'--------------------  RaDer BOX  -------------------------
2670  FOR I=0 TO 1:SCREEN 0,0,I,1
2680   LINE(432,48)-(559,103),1,BF:WX=INT(96/SZX):WY=INT(40/SZY)
2690   LINE(447,55)-(447+WX*SZX+1,55+WY*SZY+1),7,B:NEXT I
2700  SCREEN 0,0,0,1:RETURN
2710 *GAME :' ------------------- GAME main ------------------------------
2720  GOSUB *DAT.LOD:MX=STX:MY=STY:GOSUB *BWRSC:GOSUB *RD.BOX:CLS:GOSUB *PSZ
2730  *PIS:LOCATE 55,17:PRINT"stage=";ROUND+1;"/";MAX;" "
2740    LOCATE 55,18:PRINT"g...give up":LOCATE 55,19:PRINT"q...quit game"
2750    LOCATE 55,16:PRINT"remainder=";CT;" "
2760    OCT=5 :S$=WMSC$:SLG=LEN(S$):KX=0:KY=0:GOSUB *RADER
2770  *GM.LOOP : GOSUB *SSBF: K$=INKEY$
2780    IF K$="G" OR K$="g" THEN GOSUB *WAM:GOSUB *RETRY:GOTO *PIS
2790    IF K$="Q" OR K$="q" THEN MODE=0:GOSUB *WAM:RETURN
2800    GOSUB *IVT.KY:IF (TKBD=0 OR TKBD=10) AND VKBD=0 THEN *GM.LOOP
2810    KX=(TKBD=4)-(TKBD=6):KY=(TKBD=8)-(TKBD=2)
2820    IF KX=0 AND KY=0 THEN *GM.LOOP
2830    IF SCR(3+MX+KX,3+MY+KY)=1 THEN *GM.LOOP
2840    SCR(3+MX,3+MY)=1:BX(CT)=-KX:BY(CT)=-KY:CT=CT-1
2850    LOCATE 55,16:PRINT "remainder=";CT;" ":GOSUB *WRT.MZ
2860    IF CT=0 THEN CLR=1:RETURN ELSE *GM.LOOP
2870 *RETRY:'----------------------  Retry  ----------------------
2880  P=2:OCT=2:GOSUB *MK.SND:FOR I=0 TO WT*20:BEEP 1:NEXT I:BEEP 0
2890  FOR I=0 TO SZX+5:FOR J=0 TO SZY+5:SCR(I,J)=BKSCR(I,J):NEXT J:NEXT I
2900  MX=STX:MY=STY:CT=BCT:GOSUB *RD.BOX:GOSUB *BWRSC:CLS:GOSUB *PSZ:RETURN
2910 *CLR.RET :' --------------- CLeaR RETurn --------------------------
2920  OCT=5:FOR P=1 TO 12:GOSUB *MK.SND:FOR I=0 TO WT:BEEP 1:NEXT I:NEXT P
2930  BEEP 0:SCR(3+MX,3+MY)=0: OCT=7 :S$=CMSC$:SLG=LEN(S$)
2940  FOR K=1 TO BCT:KX=BX(K):KY=BY(K):BC=(BC+1) MOD 2:GOSUB *WRT.MZ
2950    SCR(3+MX,3+MY)=0:NEXT K
2960  OCT=5:FOR P=12 TO 1 STEP -1:GOSUB *MK.SND:FOR I=0 TO WT:BEEP 1
2970  NEXT I:NEXT P:BEEP 0:RETURN
2980 *BUF.CLR:K$=INKEY$:IF K$="" THEN RETURN ELSE *BUF.CLR
2990 *TITLE:'xxxxxxxxxxxxxxxxxx TITLE xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
3000  RESTORE *TIT.DAT: GOSUB *DAT.LOD:STP=0: OCT=5:S$=TMSC$:SLG=LEN(S$)
3010  MX=STX:MY=STY:KX=1:KY=0: GOSUB *BWRSC: GOSUB *RD.BOX: GOSUB *BUF.CLR
3020  CLS:LOCATE 55,15:PRINT "e...Edit":LOCATE 55,16:PRINT "s...Start game"
3030  LOCATE 55,17:PRINT "q...Bye Brains"
3040  WHILE MODE=0
3050    K$=INKEY$:GOSUB *WRT.MZ
3060    IF K$="E" OR K$="e" THEN MODE=2
3070    IF K$="S" OR K$="s" THEN MODE=1
3080    IF K$="Q" OR K$="q" THEN *OWARI
3090    IF STP=1 THEN KX=BX:STP=0 ELSE IF MX=0 OR MX=31 THEN STP=1:BX=-KX:KX=0
3100  WEND:CLS:RETURN
3110 *TIT.DAT:DATA 32,8,1,3,5
3120  DATA E7,20,6E,64,25,51,A4,94,25,51,A4,14,E7,88,A4,65,29,F9,24,85
3130  DATA 29,89,24,95,2F,8A,2E,67,00,00,00,00,fin
3140 *MAZ.DAT:'============ Maze Data ==========================
3150   '---
3160  DATA  8 , 8 , 4 , 2 , 46
3170  DATA 83,81,1,8,22,0,0,FF,fin
3180   '---
3190  DATA  16 , 10 , 7 , 6 , 64
3200  DATA F3,FF,C0,FF,D2,FF,D0,FF,D1,FF,1D,F0,5C,F4,10,F5,70,F0,0,F8,fin
3210  '---
3220  DATA  16 , 10 , 10 , 3 , 75
3230  DATA 9,FC,1,FD,51,FC,40,F8,22,F8,80,F8,18,F8,C2,F9,D8,FF,C3,FF,fin
```

評…続きが早く読みたいよう（つぐ美）

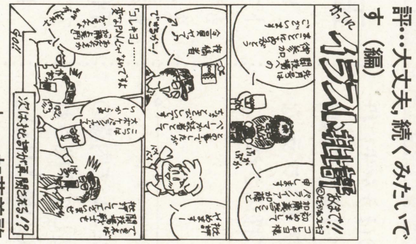
by ばんれい（歌姫）

評…うーん…ソーサラー？（編）



by ほざれ

評…大丈夫，続くみたいです（編）



by 加藤義啓

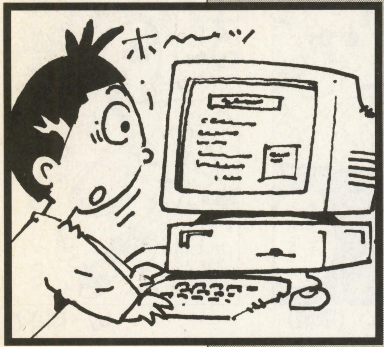
評…別にイイじゃないか，アニメ好きでも（影）

by 藤河てい

PC-9801シリーズ

★一番怖いのは？①ウィルス②2000年問題③影さん④つぐ美さん。（北海道山越郡・小平　拓18歳）……【影：即答④つぐ美：正直者にご褒美！（つぐ美ちゃんパンチ！）影：…①です…注意しないと。編：そうですね。でも影さんは自分の言動にも注意したほうがいいですよ。】

PC-9801シリーズ互換機(N-88日本語BASIC(86)DOS/DISK-BASIC)用



マシン語からニーモニックを生成するプログラム

逆アセンブラ

（ぎゃく）

赤岩　英明(84歳)

「マシン語アセンブラ」のほうを先に投稿すべきですが，リストが長すぎて採用は絶望と思いました。「逆アセンブラ」ならまあまあの長さですので採用されることを祈っています。

製作の心がまえ

すべてDISK-BASIC上において内蔵のマシン語アセンブラに準拠して作成されています。これを「FILECONV.EXE」を用いてMS-DOS上にコンバートし，DOS-BASICとしました。

内容は解析しやすいようにプログラム化しているつもりです。「MASM.EXE」などと違って，使い方は勉強の必要がありません。RUNすればすぐわかります。

正確さが重要

98マシン語の主要言語は，大体2バイトで構成されているから。256＊256個，もちろん最初の1バイトだけで意味の決まる種目もあり，全く存在しないパートもあります。ただし検査だけは，6万5千個全部にわたって行なっておかないと，安心して使えません。

DISKモニター内の逆アセンブラによって翻訳された1行1行とを突き合わせて，0000HからFFFFHまで比較照合していく，「自動誤訳検出システム」と言いたいくらいのプログラムをわざわざ作って正確さを期しましたので，バグはありません。

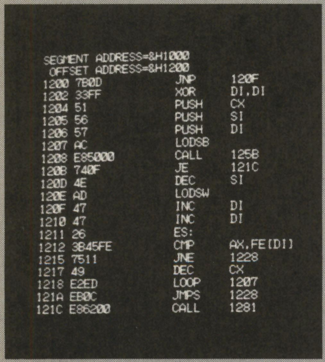
くだらない昔話

ちなみに，懐かしい自作「Z80用マシン語アセンブラ」は，かなり長いリストで

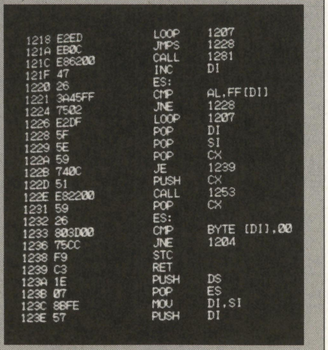
CHECKER FLAG

編：チェックがしっかりしてますが，ただ逆アセンブルして表示するだけでなく，結果をプリンタに出力できたりするといいですね。

Dr.D：最近のCPUの命令にも対応してみてはいかがかのぉ。



▲《写真1》開始アドレスと終了アドレスを入力すると，1ラインずつ表示される



▲《写真2》リターン・キーを押すとどんどん出力される

『逆アセンブラ』のプログラム・リスト

```
1000 'DIS ASSEMBLE-----------------------------------for N88-(86)DOS-BASIC
1010 CONSOLE 0,25,0,1:CLS 3
1020 DIM AA$(255),BB$(255),CC$(255),DD$(255),EE$(255),T(255)
1030 FOR I=0 TO 255:READ AA$(I):NEXT
1040 FOR I=0 TO 7:READ B$(I),C$(I):NEXT
1050 FOR I=0 TO 7:READ D$(I):NEXT:FOR I=0 TO 7:READ F$(I):NEXT
1060 FOR I=0 TO 7:READ G$(I):NEXT:FOR I=0 TO 7:READ H$(I):NEXT
1070 FOR I=0 TO 7:READ I$(I):NEXT:FOR I=0 TO 7:READ J$(I):NEXT
1080 RESTORE 1570:FOR I=0 TO 255:READ T$
1090  T(I)=VAL("&H"+T$):IF T(I)>1 THEN 1120
1100  L=LEN(AA$(I)):R=INSTR(AA$(I)," "):IF R=0 THEN 1120
1110  AA$(I)=LEFT$(AA$(I),R-1)+SPACE$(9-R)+RIGHT$(AA$(I),L-R)
1120 NEXT
1130 FOR H=0 TO 3:FOR I=0 TO 7:FOR J=0 TO 7:N=H*64+I*8+J
1140     BB$(N)=B$(I):CC$(N)=C$(I):NEXT:NEXT:NEXT
1150 FOR H=0 TO 3:FOR I=0 TO 7:FOR J=0 TO 7:N=H*64+I*8+J
1160    D$=D$(J):IF J=6 THEN IF H=1 OR H=2 THEN D$="[BP]"
1170    IF H=0 THEN DD$(N)=D$:EE$(N)=DD$(N)
1180    IF H=1 THEN DD$(N)="++"+D$:EE$(N)=DD$(N)
1190    IF H=2 THEN DD$(N)="**++"+D$:EE$(N)=DD$(N)
1200    IF H=3 THEN DD$(N)=BB$(J*8):EE$(N)=CC$(J*8)
1210 NEXT:NEXT:NEXT
1220 'NEMONIC-------------------------------------------------------------
1230 DATA ADD,ADD,ADD,ADD,ADD,ADD,PUSH ES,POP ES,OR,OR,OR,OR,OR,OR
1240 DATA PUSH CS,POP CS,ADC,ADC,ADC,ADC,ADC,ADC,PUSH SS,POP SS
1250 DATA SBB,SBB,SBB,SBB,SBB,SBB,PUSH DS,POP DS,AND,AND,AND,AND,AND,AND
1260 DATA "ES:",DAA,SUB,SUB,SUB,SUB,SUB,SUB,"CS:",DAS,XOR,XOR
1270 DATA XOR,XOR,XOR,XOR,"SS:",AAA,CMP,CMP,CMP,CMP,CMP,CMP,"DS:",AAS
1280 DATA INC AX,INC CX,INC DX,INC BX,INC SP,INC BP,INC SI,INC DI
1290 DATA DEC AX,DEC CX,DEC DX,DEC BX,DEC SP,DEC BP,DEC SI,DEC DI
```


★毎月楽しくこのOFコーナーを読んでいますが，影さんがのび太君のように感じられる。編さんはスネオのような感じがし，そしてつぐ美さんは…。(栃木県下都賀郡・辻　雅之17歳)……【影：ドラえもんとかは誰になるんだ？　つぐ美：私は？　影：そりゃ，ジャ…うわ！】

したが，電波新聞社の「マイコン」1989年７月号に掲載していただきました。あの頃は，言語を使わず，直接マシン語そのものでプログラムを組むのが得意で，ハンドでなくヘッドアセンブルでした。

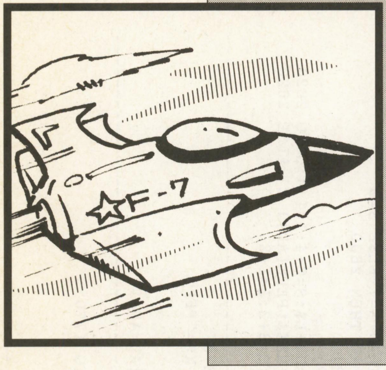
★参考にしたもの

・技術評論社　藤木文彦著「98マシン語」


```
1300 DATA PUSH AX,PUSH CX,PUSH DX,PUSH BX,PUSH SP,PUSH BP,PUSH SI,PUSH DI
1310 DATA POP AX,POP CX,POP DX,POP BX,POP SP,POP BP,POP SI,POP DI
1320 DATA ??,??,??,??,??,??,??,??,??,??,??,??,??,??,??,??
1330 DATA JO,JNO,JB,JAE,JE,JNE,JBE,JA,JS,JNS,JP,JNP,JL,JGE,JLE,JG
1340 DATA ??,??,??,??,TEST,TEST,XCHG,XCHG,MOV,MOV,MOV,MOV,MOV,LEA,MOV,POP
1350 DATA NOP,"XCHG CX,AX","XCHG DX,AX","XCHG BX,AX","XCHG SP,AX"
1360 DATA "XCHG BP,AX","XCHG SI,AX","XCHG DI,AX",CBW,CWD
1370 DATA ??,WAIT,PUSHF,POPF,SAHF,LAHF,"MOV AL,[**++]","MOV AX,[**++]"
1380 DATA "MOV [**++],AL","MOV [**++],AX",MOVSB,MOVSW,CMPSB,CMPSW
1390 DATA "TEST AL,++","TEST AX,**++",STOSB,STOSW,LODSB,LODSW,SCASB,SCASW
1400 DATA "MOV AL,++","MOV CL,++","MOV DL,++","MOV BL,++"
1410 DATA "MOV AH,++","MOV CH,++","MOV DH,++","MOV BH,++"
1420 DATA "MOV AX,**++","MOV CX,**++","MOV DX,**++","MOV BX,**++"
1430 DATA "MOV SP,**++","MOV BP,**++","MOV SI,**++","MOV DI,**++"
1440 DATA ??,??,RET **++,RET,LES,LDS,MOV,MOV,??,??,??,??
1450 DATA INT 3,INT ++,INTO,IRET,??,??,??,??
1460 DATA AAM,AAD,??,XLAT,ESC,ESC,ESC,ESC,ESC,ESC,ESC,ESC,LOOPNE,LOOPE
1470 DATA LOOP,JCXZ,"IN AL,++","IN AX,++","OUT ++,AL","OUT ++,AX"
1480 DATA CALL,JMP,??,JMPS,"IN AL,DX","IN AX,DX","OUT DX,AL","OUT DX,AX"
1490 DATA LOCK,??,REPNE,REP,HLT,CMC,??,??,CLC,STC,CLI,STI,CLD,STD,??,??
1500 'OPERAND-----------------------------------------------------------
1510 DATA AL,AX,CL,CX,DL,DX,BL,BX,AH,SP,CH,BP,DH,SI,BH,DI          :'B$,C$
1520 DATA [BX+SI],[BX+DI],[BP+SI],[BP+DI],[SI],[DI],[**++],[BX]   :'D$,E$
1530 DATA ADD,OR,ADC,SBB,AND,SUB,XOR,CMP,ES,CS,SS,DS,?,?,?,?       :'F$,G$
1540 DATA ROL,ROR,RCL,RCR,SAL,SHR,?,SAR                            :'H$
1550 DATA TEST,TEST,NOT,NEG,MUL,IMUL,DIV,IDIV                      :'I$
1560 DATA INC,DEC,CALL,?,JMP,?,PUSH,?                              :'J$
1570 'NEMONIC TYPE------------------------------------------------------
1580 DATA 8,9,A,B,C,D,1,1,8,9,A,B,C,D,1,1:'     #0:DILECT
1590 DATA 8,9,A,B,C,D,1,1,8,9,A,B,C,D,1,1:'     #1:NEMONIC
1600 DATA 8,9,A,B,C,D,1,1,8,9,A,B,C,D,1,1:'     #2:
1610 DATA 8,9,A,B,C,D,1,1,8,9,A,B,C,D,1,1:'     #3:
1620 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1:'     #4:SHORT LABEL
1630 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1:'     #5:NEAR LABEL
1640 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1:'     #6:
1650 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4:'     #7:
1660 DATA E,E,E,E,8,9,8,9,8,9,A,B,E,B,E,B:'     #8:AL,[BX+SI]
1670 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1:'     #9:AX,[BX+SI]
1680 DATA 0,0,0,0,1,1,1,1,0,0,1,1,1,1,1,1:'     #A:[BX+SI],AL
1690 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0:'     #B:[BX+SI],AX
1700 DATA 1,1,0,1,B,B,B,B,1,1,1,1,1,0,1,1:'     #C:BYTE
1710 DATA E,E,E,E,E,E,1,1,E,E,E,E,E,E,E,E:'     #D:WORD
1720 DATA 4,4,4,4,0,0,0,0,5,5,1,4,1,1,1,1:'     #E:OPERAND
1730 DATA 1,1,1,1,1,1,E,E,1,1,1,1,1,1,E,E:'     #F:
1740 'MAIN--------------------------------------------------------------
1750 INPUT "SEGMENT ADDRESS=&H",SG$:SG=VAL("&H"+SG$):DEF SEG=SG
1760 INPUT " OFFSET ADDRESS=&H",AD$:AD=VAL("&H"+AD$):Y=2
1770 LOCATE 0,Y:N=PEEK(AD):AS=0
1780 PRINT RIGHT$("000"+HEX$(AD),4);" ";RIGHT$("0"+HEX$(N),2);
1790 LOCATE 20,Y:PRINT AA$(N);:IF T(N)<2 THEN 2510
1800 LOCATE 7,Y:AD=AD+1:M=PEEK(AD):PRINT RIGHT$("0"+HEX$(M),2);
1810 '&H00-&H3F---------------------------------------------------------
1820 DB$=DD$(M)+","+BB$(M):EC$=EE$(M)+","+CC$(M)
1830 BD$=BB$(M)+","+DD$(M):CE$=CC$(M)+","+EE$(M)
1840 LOCATE 28,Y:IF N>&H40 THEN 1910
1850 IF T(N)=8  THEN PRINT DB$;
1860 IF T(N)=9  THEN PRINT EC$;
1870 IF T(N)=10 THEN PRINT BD$;
1880 IF T(N)=11 THEN PRINT CE$;
1890 IF T(N)=12 THEN PRINT "AL,++";:AS=1
1900 IF T(N)=13 THEN PRINT "AX,**++";:AS=1
1910 '&H70(JMP)---------------------------------------------------------
1920 IF T(N)<4 OR T(N)>5 THEN 2000
1930 IF T(N)=4 THEN IF M<128 THEN JJ=AD+M+1 ELSE JJ=AD+M-255
1940 IF T(N)=4 THEN 1970
1950 AD=AD+1:L=PEEK(AD):LOCATE 9,Y:PRINT RIGHT$("0"+HEX$(L),2);
1960 JJ=AD+L*256+M+1:IF JJ>65535! THEN JJ=JJ-65536!
1970 LOCATE 28,Y:PRINT RIGHT$("0"+HEX$(INT(JJ/256)),2);
1980 PRINT RIGHT$("0"+HEX$(JJ-(INT(JJ/256)*256)),2);
1990 GOTO 2690
2000 '&H80-&H8F---------------------------------------------------------
2010 DX$=DD$(M):IF M<&HC0 THEN DX$="BYTE "+DD$(M)
2020 EX$=EE$(M):IF M<&HC0 THEN EX$="WORD "+EE$(M)
2030 Q=INT(M/8) MOD 8:IF N<&H80 OR N>&H8F THEN 2230
2040 IF N=&H82 OR N=&H83 THEN IF Q=1 OR Q=4 OR Q=6 THEN 2680
2050 IF N=&H8C OR N=&H8E THEN IF Q>3 THEN 2680
2060 IF N=&H8F AND Q>0 THEN 2680
2070 LOCATE 28,Y:IF N>&H83 THEN 2120
2080 LOCATE 20,Y:PRINT F$(Q);:LOCATE 28,Y
2090 IF N=&H80 OR N=&H82 THEN PRINT DX$;",++";
2100 IF N=&H81 THEN PRINT EX$;",**++";
2110 IF N=&H83 THEN PRINT EX$;",++";
2120 IF N=&H86 AND M>&HBF THEN PRINT BD$;:GOTO 2510
2130 IF N=&H87 AND M>&HBF THEN PRINT CE$;:GOTO 2510
2140 IF N=&H84 OR N=&H86 OR N=&H88 THEN PRINT DB$;
2150 IF N=&H85 OR N=&H87 OR N=&H89 THEN PRINT EC$;
2160 IF N=&H8A THEN PRINT BD$;
2170 IF N=&H8B THEN PRINT CE$;
2180 IF N=&H8C THEN PRINT EE$(M);",";G$(Q);
2190 IF N=&H8E THEN PRINT G$(Q);",";EE$(M);
2200 MM=M:IF MM>&HBF THEN MM=M-&H40
2210 IF N=&H8D THEN PRINT CE$;
2220 IF N=&H8F THEN PRINT EE$(MM);
2230 '&HC0-&HCF---------------------------------------------------------
2240 IF N>&HC3 AND N<&HC8 THEN MM=M:IF M>&HBF THEN MM=M-&H40
2250 IF N=&HC4 OR N=&HC5 THEN PRINT CC$(M);",";EE$(MM);
2260 IF N=&HC6 THEN PRINT "BYTE ";EE$(MM);",++";
2270 IF N=&HC7 THEN PRINT "WORD ";EE$(MM);",**++";
2280 '&HD0-&HDF---------------------------------------------------------
2290 LOCATE 20,Y:IF N MOD 2=0 THEN U$=DX$ ELSE U$=EX$
2300 IF N=&HD0 OR N=&HD1 THEN PRINT H$(Q); ELSE 2330
2310 IF M<&HC0 THEN V$=",01" ELSE V$=",1"
2320 IF H$(Q)<>"?" THEN LOCATE 28,Y:PRINT U$;V$; ELSE 2680
2330 IF N=&HD2 OR N=&HD3 THEN PRINT H$(Q); ELSE 2350
2340 IF H$(Q)<>"?" THEN LOCATE 28,Y:PRINT U$;",CL"; ELSE 2680
2350 LOCATE 28,Y:IF N<&HD8 OR N>&HDF THEN 2370
2360 PRINT RIGHT$("0"+HEX$((N-&HD8)*8+INT((M MOD &H40)/8)),2);",";EE$(M);
2370 '&HF0-&HFF---------------------------------------------------------
2380 LOCATE 20,Y:IF N=&HF6 OR N=&HF7 THEN PRINT I$(Q); ELSE 2440
2390 IF M<&HC8 OR M>&HCF THEN 2410
2400 IF N=&HF6 THEN U$="BYTE "+DD$(M-&H40) ELSE U$="WORD "+EE$(M-&H40)
2410 IF I$(Q)<>"?" THEN LOCATE 28,Y:PRINT U$; ELSE 2680
2420 IF N=&HF6 AND Q<2 THEN PRINT ",++";
2430 IF N=&HF7 AND Q<2 THEN PRINT ",**++";
2440 IF N=&HFE OR N=&HFF THEN PRINT J$(Q); ELSE 2510
2450 IF N<>&HFE THEN 2470
2460 IF Q<2 THEN LOCATE 28,Y:PRINT U$; ELSE 2680
2470 IF N<>&HFF THEN 2510
2480 MM=M:IF M>&HBF THEN IF Q=0 OR Q=1 OR Q=6 THEN MM=M-&H40
2490 IF J$(Q)<>"?" THEN LOCATE 28,Y:PRINT EE$(MM); ELSE 2680
2500 LOCATE 28,Y:IF Q<2 THEN PRINT "WORD ";EE$(MM);
2510 '[++],[**++]-------------------------------------------------------
2520 DEF SEG=&HA000:PX$=""
2530 FOR Z=0 TO 19:IF PEEK(&HA0*Y+96-Z*2)=&H20 THEN NEXT
2540 Z=48-Z:FOR I=28 TO Z:PX$=PX$+CHR$(PEEK(&HA0*Y+I*2)):NEXT:Z=Z-27
2550 DEF SEG=SG:AD=AD-AS:IF T(N)=0 OR AS=1 THEN S=7 ELSE S=9
2560 FOR I=1 TO Z:M$=MID$(PX$,I,2):IF M$<>"**" THEN 2600
2570  AD=AD+1:L$=RIGHT$("0"+HEX$(PEEK(AD)),2)
2580  AD=AD+1:H$=RIGHT$("0"+HEX$(PEEK(AD)),2)
2590  LOCATE S,Y:PRINT L$;H$;:MID$(PX$,I,4)=H$+L$:S=S+4:I=I+4:GOTO 2620
2600  IF M$="++" THEN AD=AD+1:L$=RIGHT$("0"+HEX$(PEEK(AD)),2) ELSE 2620
2610  LOCATE S,Y:PRINT L$;:MID$(PX$,I,2)=L$:S=S+2:I=I+2
2620 NEXT
2630 '&H83 CORRECT------------------------------------------------------
2640 IF N=&H83 THEN R$=RIGHT$(PX$,2) ELSE 2670
2650 IF VAL("&H"+R$)<&H80 THEN X$="00" ELSE X$="FF"
2660 MID$(PX$,Z-1,2)=X$:PX$=PX$+R$
2670 LOCATE 28,Y:PRINT PX$;:GOTO 2690
2680 LOCATE 7,Y:PRINT SPC(13);"??";SPC(20);:AD=AD-1
2690 'RETURN------------------------------------------------------------
2700 IF Y<24 THEN Y=Y+1 ELSE PRINT
2710 IF INKEY$="" THEN 2710 ELSE AD=AD+1:GOTO 1770
```

★雑誌を通じて他の人と知り合える…。なぁ～んてスバラシイことでしょう？そう思いません？影さん。(みなさんも)(高知市・**日浦賢二18歳**)……【**影**：仲良きことはすばらしきかな。**編**：友達の輪が広がるのは良いことです。ベーマガなら趣味が合う人大勢いそうです。】

X68000(X-BASIC V1.0以降)用



撃って撃って撃ちまくれ!

FX-68

(エフ エックス)

宮地周仁(17歳)

内容

縦スクロール・シューティング・ゲームです。

使いかた

外部関数作成リストMSGFUNC.BASを入力してRUNしてください。すると,A:¥BASIC.CNF2 <DIR> にMSGFUNC.FNCが作成されます。作成したら,A:¥BASIC2¥BASIC.CNFに"FUNC=MSGFUNC"の1行を加えてください。

つぎに,GAMEリストFX-68.BASを入力して,RUNすればOKです。

操作方法

ジョイステック2(ジョイステック1ではない)で8方向移動,1ボタンショットです。

プログラム

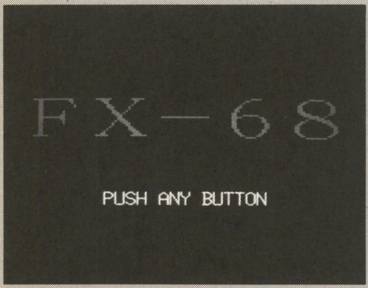
msg_main()は,このゲームのメイン・ルーチンで,プレイヤーの移動,敵キャラの移動,スクロール,当たり判定などはここでやっています。

MSG_STRT(n)は,外部関数で使っている変数のINITをします。引数のnは,(ゲーム・スタート時のプレイヤーの数)−1です。1〜9までの間で設定できますので,ゲームが難しい場合,これを増やしてください。

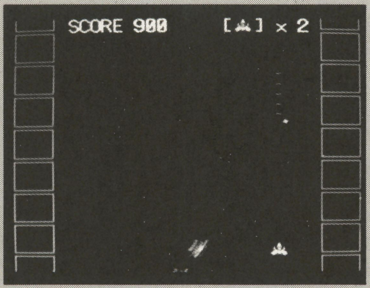
func MUSIC()は,入力しなくてもかまいませんし,自分で作ったものと入れ替えてもかまいません。func SPRITE()は,スプライトエディタで作ったものと,そっくり入れ替えてもかまいません。

CHECKER FLAG

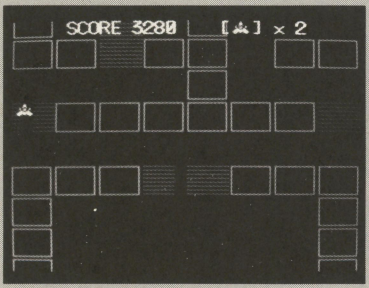
編:ゲームはよくできていますが,リストが長いですね。
Dr.D:スプライト・データは圧縮して,メイン・プログラムももっとシェイプアップできるはずじゃ。
影:ボスが強いよ〜(泣)。



▲《写真1》縦スクロールのシューティング・ゲーム



▲《写真2》弾はオートで連射してくれるぞ



▲《写真3》壁をこわして先へすすもう

▲《写真4》ボスは手強いぞ。やられる!

《リスト1》外部関数作成プログラム・リスト

```
10 /****************************************/
20 /*                                      */
30 /*   F X - 6 8   外部関数作成プログラム   */
40 /*                                      */
50 /*    5502 バイトのファイルになります     */
60 /*                                      */
70 /****************************************/
80 int I,J,K,X,Y,Z
90 char MCNDATA
100 dim str MCNLIST(261)[50]={
110 "4855000000000000000014D40000131A0000007800 22A",
120 "000142000001AC0000000000000000000000000000 0F0",
130 "000000000000000000000000000000000000000000 000",
140 "000000004000000040000000400000004000000040 140",
150 "000000400000004000000040000000420000005600 158",
160 "000064000000000000000000000000000000000000 064",
170 "00004E756D73675F73747274006D73675F6D61696E 781",
```


★2000年問題浮上!!背表紙の一番上。(愛知県海部郡・中川健太郎19歳)……【Dr.D:…いや,200なのだが。影:お,Dr.冷静なつっこみ!いいねぇ。Dr.D:なにがいいんだか…。プログラム・コンテストが開催中じゃ。腕に覚えのある読者のみんな,ひとつよろしく!】

```
180 "0000000000005E000000620004FFFF80010000006C 3AF",
190 "000000E241F90000138C23C80000138C4279000013 513",
200 "9042790000144C42790000144E4279000014504279 4A2",
210 "000014524280302F000E6F3AB07C00096E3433C000 508",
220 "00142C33FC00010000142E33FC0088000014303 3FC 4DC",
230 "00E0000014324279000014224280 42B90000141E41 447",
240 "F9000014184E75700143F9000013284E7523FC0000 5B2",
250 "00000000141E6100032E4A40670E23FC0000000500 2E7",
260 "00141E600001A03239000013905241 33C100001390 46B",
270 "B27C001067066E0C6000018661000A56610007FCB2 5E3",
280 "7C0200670E6E10610002C661000178600001 6A6100 4A0",
290 "09DCB27C0300670A6E0C61000286600001 56610009 50B",
300 "6AB27C0400670A6E106100024A6000014261000A12 458",
310 "610009B0B27C05E0670E6E1061000282610002 5660 61E",
320 "000210610008D8B27C0660670A6E0C610001D86000 56C",
330 "0112610008C4B27C06E0670A6E0C610001C4600000 5C5",
340 "FE61000970B27C07E0670A6E08610001F2600000EA 772",
350 "B27C084067066E08600001C861000832B27C0A4067 5FC",
360 "0A6E08610001 68600000CAB27C0C80670A6E146100 582",
370 "01586000013A41F90000133A23C80000138CB27C1B 54E",
380 "BF67066E0C600000A2610008B66100077AB27C1C5F 652",
390 "670E6E1061000192610000BC6000008661000762B2 566",
400 "7C1CAF670C6E126100017A61000134606E6100074C 52E",
410 "610006E6B27C1D5F670A6E106100008E6162605661 6AF",
420 "0008CA61000730B27C1DFF670A6E0C610001706172 644",
430 "603E6100071CB27C1E4F670C6E126100015C610000 4CF",
440 "EE60286100070661 0006A0B27C1F4F67086E146148 621",
450 "611E601223FC000000040000141E6100065061000A 368",
460 "52700041F9000014184E752F3C000014542F3C8000 4A9",
470 "000A3F3C00073F3C01093F3CFFFE3F3C000161000B 471",
480 "56DFFC000000104E752F3C000014642F3C80000014 4E6",
490 "3F3C00033F3C01073F3C00013F3C000361000B2EDF 374",
500 "FC000000102F3C0000146C2F3C800000183F3C0003 378",
510 "3F3C01073F3CFFFF3F3C000361000B08DFFC000000 5C9",
520 "104E75303900001448660E30390000144C534033C0 45B",
530 "0000144C6000FF682F3C000014542F3C8000000A3F 42E",
540 "3C00093F3C01093F3C00003F3C000161000AC6DFFC 4CD",
550 "000000104E752F3C000014642F3C800000143F3C00 330",
560 "073F3C010A3F3C00003F3C000661000A9EDFFC0000 46D",
570 "00104E75303900001448660E30390000144C524033 39A",
580 "C00000144C6000FEFE2F3C000014542F3C8000000A 544",
590 "3F3C00053F3C01083F3CFFFF3F3C000261000A5CDF 5A0",
600 "FC000000104E752F3C000014542F3C8000000A3F3C 412",
610 "00053F3C01083F3C00013F3C000261000A34DFFC00 3FC",
620 "0000104E752F3C000014642F3C800000143F3C0003 333",
630 "3F3C01063F3C00013F3C000161000A0CDFFC000000 3CC",
640 "104E7561000C5E610002EE6100036A30390000142E 468",
650 "B07C00016E106D18610001926154611861000 26E60 583",
660 "0E61744A40670870014E756100010C70004E753039 51A",
670 "00001390B07C1BBF6C2C3F3C00013F390000144C3F 4D4",
680 "390000145061000 1BE5C8F4A80671233FC003C0000 556",
690 "142E23FC0000000 30000141E4E754E56000048E77F 4AB",
700 "FC7203343900001430363900001432383C01013A3C 3C3",
710 "000370C64E4F4CDF3FFE4E5E4E754E56000048E77F 7FF",
720 "FC32390000142E554133C10000142E2F3C00000003 3E3",
730 "3F390000142E3F390000143 03F39000014323F3C00 2AF",
740 "283F3C001461000AA64FEF000E4A41665830390000 4C6",
750 "142C534033C00000142C6D463F3C00003F3C001A3F 408",
760 "3C0003FF235C8F428041F9000014293039000 0142C 52E",
770 "D07C003011002F08FF09588F33FCFF6D0000142E33 6C3",
780 "FC0088000014303 3FC011000001432700060027001 491",
790 "4CDF3FFE4E5E4E754E56000048E77FFC3039000014 7A2",
800 "2E544033C00000142EB07CFF9D6E10303900001432 5EC",
810 "554033C000001432600261407203343900001430 36 42D",
820 "3900001432383C01013039000 0142A670E33FC0000 340",
830 "0000142A3A3C0003600C33FC00010000142A3A3C00 307",
840 "0070C64E4F4CDF3FFE4E5E4E754E56000048E77FFC 8F8",
850 "323C0001703B4E4F343900001430363900001432 08 325",
```

```
860 "0000026608B47C00106F10554208000003 6608B47C 46F",
870 "01006C02544208000000 6608B67C00206F10554308 3EC",
880 "0000016608B67C01006C02544333C20000143033C3 4D6",
890 "000014324CDF3FFE4E5E4E754E56000048E77FFC30 79B",
900 "3900001390B07C1BBF6C603A2E0008382E000A322E 4EE",
910 "000C70B14E4F3639000014323439000014309 47C00 440",
920 "09967C0009D444D64578017A01C47C01FFC67C01FF 8CD",
930 "42673F033F0243D770B74E4F5C8F302FFFFE661852 821",
940 "4251CCFFE0383C0001554252 4351CDFFD470006000 8A0",
950 "00024CDF3FFE4E5E4E754E56000048E77FFC303900 790",
960 "001434670A534033C00000143460 4033FC00030000 459",
970 "1434323C0001703B4E4F08000006662A41F9000014 3EB",
980 "36720230104A406708548851C9FFF6601430BC0001 72F",
990 "3179000014300006317900001432000C4CDF3FFE4E 4A6",
1000 "5E4E754E56000048E77FFC41F900001436223C8000 6D1",
1010 "00007C0230104A4067303428000636 28000C967C00 3BD",
1020 "0A2F013F023F033F3C81003F3C0003610008A24FEF 480",
1030 "000C4A40660A314200063143000C602430BC000031 3A0",
1040 "7C01900006317C0190000C343C0190363C0190383C 4D5",
1050 "81003A3C000070C64E4F5281548851CEFFA04CDF3F 8A1",
1060 "FE4E5E4E754E56000048E77FFC303900001390B07C 7F3",
1070 "1BBF6C0000D441F9000014367E0230104A40670000 54F",
1080 "BE323C000170B14E4F342800063628000C947C0009 4D0",
1090 "5D4330390000144CD440C47C01FF303900001450D6 660",
1100 "40C67C01FF383C00013A3C000542673F033F0243D7 5B8",
1110 "70B74E4F5C8F302FFFFE661E5543C67C01FF51CDFF A86",
1120 "E45242C47C01FFD67C000CC67C01FF51CCFFCE6054 AF6",
1130 "30BC0000B07C00046708B07C00056702604885FC00 64E",
1140 "0887FC0008C5FC0008C7FC00083F3C000030035E40 673",
1150 "3F0030025E403F003F033F0243D770BA4E4F4FEF00 5F0",
1160 "0A303900001422D07C000A33C00000142261 0007C6 456",
1170 "548851CFFF384CDF3FFE4E5E4E7530280020554031 848",
1180 "4000202F013F2800203F2800403F2800603F3C0014 314",
1190 "3F3C000A610006F64FEF000E4E754E56000048E77F 643",
1200 "FC206E000C302E000A30EE000851C8FFFA4CDF3FFE 89E",
1210 "4E5E4E754E56000048E77FFC206E000A302E000830 5EB",
1220 "FC000151C8FFFA4CDF3FFE4E5E4E7533FC00140000 929",
1230 "145433FC0001000014743 3FC00880000149433FCFF 6AD",
1240 "A0000014B433FC00000000139223FC000000070000 462",
1250 "13944E754E56000048E77FFC2F3C000014543F3C00 606",
1260 "073F3C00016100FF74508F2F3C000014743F3C0007 4AB",
1270 "61845C8F41F9000014943 03C0110323C000330C030 5C0",
1280 "C0D07C001E51C9FFF641F9000014B4323C000330FC 8D8",
1290 "007030FC009851C9FFF64CDF3FFE4E5E4E754E5600 9BE",
1300 "0048E77FFC2F3C000014643F3C00073F3C00016100 4EC",
1310 "FF12508F2F3C000014843F3C00076100FF225C8F41 623",
1320 "F9000014A44280FE0E81FC00414840D07C0010323C 78F",
1330 "000730C0D07C001851C9FFF841F9000014C4303C00 7EA",
1340 "00323C000742804242FE0E81FC00814840944030C2 713",
1350 "51C9FFEE4CDF3FFE4E5E4E754E56000048E77FFC2F A5B",
1360 "3C000014543F3C00093F3C00096100FE9A508F2F3C 4EF",
1370 "000014743F3C00096100FEAA5C8F41F90000149432 614",
1380 "3C000930FC001851C9FFFA41F9000014B4303C0000 70A",
1390 "323C000930C0907C001E51C9FFF84CDF3FFE4E5E4E 904",
1400 "754E56000048E77FFC2F3C000014643F3C00073F3C 5A3",
1410 "00026100FE3C508F2F3C000014843F3C00076100FE 560",
1420 "4C5C8F41F9000014A443F9000014C4323C00074280 674",
1430 "4282FE0E81FC00314840D07C001030C0C1FC000594 8A8",
1440 "4032C251C9FFE44CDF3FFE4E5E4E754E56000048E7 9DB",
1450 "7FFC2F3C000014543F3C00073F3C00026100FDDA50 5D5",
1460 "8F2F3C000014743F3C00076100FDEA5C8F41F90000 671",
1470 "1494323C000530FC00D051C9FFFA41F9000014B430 85C",
1480 "3C0000323C000530C0907C001E51C9FFF84CDF3FFE 842",
1490 "4E5E4E754E56000048E77FFC2F3C000014543F3C00 60B",
1500 "073F3C00026100FD7C508F2F3C000014743F3C0007 4B2",
1510 "6100FD8C5C8F41F900001494323C000530FC004051 6E7",
1520 "C9FFFA41F9000014B4303C0000323C000530C0907C 79F",
1530 "001E51C9FFF84CDF3FFE4E5E4E7533FC0001000014 84A",
```

★PFといえば，ペンフレンドとサイキックフォースのどちらを思い浮かべますか？（和歌山県海南市・**吉原正起22歳**）……【**影**：う～，やっぱサイキックフォース？ベーマガで毎月見て（読んで）るから（笑）。文通なんてしてないし。あ，でもぺんてぃあむ・ふりふりでも可。】

```
1540 "6433FC00010000146633FC00010000146833FC0001 4EA",
1550 "0000146A33FC00010000148433FC00010000148633 443",
1560 "FC00010000148833FC00010000148A33FCFFC00000 655",
1570 "14A433FCFFC0000014A633FCFFC0000014A833FCFF A38",
1580 "C0000014AA33FC0040000014C433FC0022000014C6 5F0",
1590 "33FC0004000014C833FCFFE6000014CA4E75303900 72D",
1600 "001474670CB07C00016700010460001D420390000 422",
1610 "1394538023C000001394660E23FC00000006000014 4B1",
1620 "1E600001F0B07C0006660651425143602CB07C0005 5F1",
1630 "660450436022B07C0004660450426018B07C000366 5B8",
1640 "0650425043600CB07C0002660451436002514233FC 5E7",
1650 "001E0000147433C20000149433C3000014B4600001 462",
1660 "6641F900001476323C00023010661030BC00013142 4B0",
1670 "00203143004094 7C0010548851C9FFE8223C800000 6AF",
1680 "0B41F900001476 3C3C00023010673630280 0405C40 45A",
1690 "31400040B07C01106D0442506022342800 20362800 44D",
1700 "40383C02003A3C000370C64E4F3F2800203F280040 430",
1710 "61000258588F5281548851CEFFC04E754E56000048 7DE",
1720 "E77FFC343900001494363900001 4B46000FEF03039 765",
1730 "000013926612544 3B67C00FE6D1A33FC0001000013 5AE",
1740 "9260105543B67C00226E0833FC000000000139233C3 62E",
1750 "000014B43039000013926612303900001430B44067 456",
1760 "086E045242600253 4233C20000149 4223C8000000A 48A",
1770 "383CC2013A3C000370C64E4F3F023F03610001CA61 593",
1780 "000172588F4A40677220390000141E660A23FC0000 4D7",
1790 "00010000141E30390000145453403 3C00000145466 358",
1800 "50303900001422D07C138833C00000142261000286 4E8",
1810 "23FC00000002000014 1E33FC001E00001474223C80 406",
1820 "00000B424570C64E4F528170C64E4F528170C64E4F 7B1",
1830 "223C8000000741F9000014546100FA966028223C80 5DE",
1840 "000005947C0010383CC2053A3C000370C64E4F223C 50A",
1850 "80000006D47C002070C64E4F6100FE644CDF3FFE4E 842",
1860 "5E4E754E56000048E77FFC206E0014222E0010342E 5D3",
1870 "000E30280020B07C00016D00009A67046E00009030 453",
1880 "2E000836280060D64031430060B67C00706D18B67C 637",
1890 "01106D0442680020302E000A36280040D640314300 3DC",
1900 "402F013F2800403F2800603F2E000C3F3C00036100 336",
1910 "01664FEF000C3F2800403F280060610000A6614E58 52D",
1920 "8F4A40673830105340308066303039000014 22D07C 5BC",
1930 "006433C000001422610001 7E317C001E0020203900 3B1",
1940 "00141E660A23FC00000001 0000141E6100F9AC5488 4D6",
1950 "528151CAFF564CDF3FFE4E5E4E754E56000048E77F 96C",
1960 "FC41F9000014367002362E0008342E000A3C280006 434",
1970 "3E28000C5142BC426D1ED47C0010BC426E165143BE 6C2",
1980 "436D10D67C0010BE436E08700130BC000060085488 63A",
1990 "51C8FFC870004CDF3FFE4E5E4E754E56000048E77F 979",
2000 "FC30390000142EB07C00016642342E000A362E0008 454",
2010 "3839000014303A390000143251 44B4446F28D87C00 4E6",
2020 "10B4446C205145B6456F1ADA7C0010B6456C1233FC 7BC",
2030 "003C0000142E23FC000000030000141E4CDF3FFE4E 488",
2040 "5E4E754E56000048E77FFC3E2E00083C2E000A362E 5BB",
2050 "000C342E000E302E0010222E0012B0466D06383C01 32A",
2060 "026012B0476D06383C01036008383C01044A406708 430",
2070 "7A0370C64E4F60067A0070C64E4F4CDF3FFE4E5E4E 865",
2080 "754E56000048E77FFC3A2E0008382E000A362E000C 513",
2090 "342E000E222E0010B47C00006D1AB47C010F6E14B6 4FF",
2100 "7C00006D0EB67C010F6E0870C64E4F700060087A00 5D4",
2110 "70C64E4F70014CDF3FFE4E5E4E754E56000048E77F 86D",
2120 "FC3F3C00003F3C000B3F3C0003FF235C8F428141F9 685",
2130 "00001429323900001422 83FC000A4841D27C003011 47F",
2140 "014241484166EE2F08FF09588F4CDF3FFE4E5E4E75 85E",
2150 "611C6150610000943039000013 90B07C1BBF6E0861 60C",
2160 "0000BC610000FC4E7530390000 1390B07C1BBF6E28 684",
2170 "303900001448670A534033C000001448601633FC00 4BD",
2180 "02000014483039000014505340 33C0000014504E75 3D8",
2190 "303900001390B07C1BBF6D103039000014525F4033 530",
2200 "C000001452601230390000144A670A534033C00000 456",
2210 "144A601633FC00030000144A303900001452534033 3F9",
2220 "C0000014524E754E56000048E77FFC41F90000144C 6D1",
2230 "72027801341036280004C47C01FFC67C01FF70B34E 786",
2240 "4FE3593143000430C251CCFFE44CDF3FFE4E5E4E75 9CC",
2250 "4E56000048E77FFC323C000170B14E4F3239000014 5FA",
2260 "50D27C0100C27C01FF3F3CFFFF3F3C00003F013F3C 78C",
2270 "00FF3F013F3C000043D770B84E4F4FEF000C4CDF3F 74D",
2280 "FE4E5E4E754E56000048E77FFC323C000170B14E4F 7E8",
2290 "303900001448666030390000145081FC002048404A 4C7",
2300 "406650243C0000138C26390000138CB642660E323C 4CD",
2310 "00076142323C0000613C603220790000138C428234 477",
2320 "1823C80000138C7210E3BA323C0007E59AB47C0002 6E7",
2330 "67084A4267086114600 4610000A8424251C9FFE84C 71D",
2340 "DF3FFE4E5E4E754E56000048E77FFC3F3CFFFF3F3C 9CD",
2350 "000230390000145055 40C07C01FF3F00343C00FE30 57D",
2360 "01C1FC002094403F023039000014509 07C0020C07C 628",
2370 "01FF3F00947C001E3F0243D770B94E4F4FEF000C3F 717",
2380 "3CFFFF3F3C00033039000014505740C07C01FF3F00 697",
2390 "343C00FD3001C1FC002094403F0230390000145090 5ED",
2400 "7C001FC07C01FF3F00947C001C3F0243D770B94E4F 763",
2410 "4FEF000C4CDF3FFE4E5E4E754E56000048E77FFC34 8A3",
2420 "3C00FF3001C1FC002094403602967C001F38390000 5F7",
2430 "1450987C0020C87C01FF3A3C00073F3CFFFF3F3C00 74D",
2440 "043F043F023F043F0343D770B84E4F4FEF000C5244 5CC",
2450 "3F3CFFFF3F3C00053F043F023F043F0343D770B84E 692",
2460 "4F4FEF000C564451CDFFC64CDF3FFE4E5E4E75433A 96A",
2470 "5C4D53474348522E4441540088F8909482CD825081 86D",
2480 "60825882C582B7000056950000955600405945 4840 6F6",
2490 "6A562A0095959000025A560A0666824090698428A5 6D8",
2500 "566406044682429555040161186A16681255490 0A8 576",
2510 "68A62822955500015559000000000000000000000 2F1",
2520 "000000000000000000000000000000000400040004 00C",
2530 "00040004000400040004000400040002E0004000A00 058",
2540 "040006000600060006000600060006001400080008 052",
2550 "00080006000800060 00A000C0012000A000800DE00 134",
2560 "0600A40010000800280026002800080008000A0028 17A",
2570 "002800080008000A002800280034002E0010000600 10A",
2580 "12000A001200060022000800 0C00060006001A0008 098",
2590 "001A00060014000800080 01C0008000C0008000C00 088",
2600 "06000A000A000E00260006003E00060016001C0006 0D0",
2610 "005A000A000A0014001A000800180008000 0E002600 170",
2620 "0C0086000A0084000800080008000800 0A00100014 16E",
2630 "000E001A002600140010002200320014001000 1200 0FC",
2640 "2800140010000600380014001000120028001400 10 10C",
2650 "001200220008000800080008000800080008000800 074",
2660 "08000800080008000800080008000800140008000C 068",
2670 "0044000600060 00A002A00560006000A0012001200 10E",
2680 "060006000800 12002A000C00060008000800 0A000E 08A",
2690 "0008002400C4000A0010000C002200540014000600 1A6",
2700 "24000A00C60006002E0016000C000A000A00060008 16C",
2710 "0008000C00080008000A000A0006000800 10004000 096",
2720 "4400080010000600180 00A0040001C0028001C0042 166"}
2730 /*
2740 I=fopen("A:¥BASIC2¥MSGFUNC.fnc","c")
2750 for J=0 to 261
2760 Z=0                : print MCNLIST(J);J
2770 for K=0 to 20
2780 MCNDATA=val("&H"+mid$(MCNLIST(J),K*2+1,2))
2790 fputc(MCNDATA,I)
2800 Z=Z+MCNDATA
2810 next
2820 K=val("&H"+right$(MCNLIST(J),3))
2830   if K<>Z then {
2840   print "MCNLIST("+itoa(J)+") に誤りがあります"
2850   beep : break }
2860 next
2870 fclose(I)
2880 end
```


★神に願いが通じたのか，ネットワーク・ゲームの特集をしてほしいと思っていたら，5月号がそうではないか!!(大阪府羽曳野市・渡辺和紀22歳)……【影：影様に願いが通じたか，うんうん。編：影さんはこないだの特集にはノータッチじゃないですか。影：聞こえない。】

《リスト2》『FX-68』のメイン・プログラム・リスト

```
10 /*
20 /*
30 /*  F X - 6 8 . B A S      C o p y r i g h t  1 9 9 2
40 /*
50 /*
60  int I,J,K,X,Y,Z,RET : str PATTERN(15)
70  screen 0,1,1,1 : window(0,0,511,511) : vpage(0)
80  color 7 : print "WAIT."; : MUSIC() : SPRITE()
90 /*
100 /*
110 /* GRAPHIC WRITE
120 /*
130 /*
140  apage(0)
150  symbol(40,0,"SCORE ",1,1,1,14,0)
160  symbol(41,0,"SCORE ",1,1,1,15,0)
170  symbol(152,0,"[  ] x",1,1,1,14,0)
180  symbol(153,0,"[  ] x",1,1,1,15,0)
190  symbol(60,372,"S T A R T ! ",1,1,2,8,0)
200  symbol(61,372,"S T A R T ! ",1,1,2,9,0)
210  symbol(266,116,"G A M E   O V E R ! ",1,1,2,10,0)
220  symbol(267,116,"G A M E   O V E R ! ",1,1,2,11,0)
230  symbol(266,372,"A L L   C L E A R ! ",1,1,2,12,0)
240  symbol(267,372,"A L L   C L E A R ! ",1,1,2,13,0)
250  apage(1)
260  for Y=0 to 15
270  for X=8 to 15
280  box(X*32+0,Y*32+0,X*32+30,Y*32+30,2)
290  box(X*32+1,Y*32+1,X*32+29,Y*32+29,3)
300  next
310  next
320  apage(2)
330  for I=0 to 100
340  X=(rand() mod 256):Y=(rand() ¥ 64) : pset(X,Y,10)
350  X=(rand() mod 256):Y=(rand() ¥ 64) : pset(X,Y,14)
360  next
370  apage(3)
380  symbol(7,320,"F X - 6 8 ",2,2,2,4,0)
390  symbol(9,320,"F X - 6 8 ",2,2,2,4,0)
400  symbol(8,320,"F X - 6 8 ",2,2,2,5,0)
410  symbol(68,416,"PUSH ANY BUTTON",1,1,1,10,0)
420  symbol(69,416,"PUSH ANY BUTTON",1,1,1,15,0) : cls
430 /*
440 /*
450 /* MAIN
460 /*
470 /*
480  while 1
490      TITLE()
500      repeat              /* <----- MAIN LOOP(1)
510          repeat          /* <----- MAIN LOOP(2)
520          RET=msg_main() /* <----- MAIN PROGRAM
530          if RET=1 then m_play(6):continue
540          until RET>1
550          /*
560          switch RET
570          case 2 :m_assign(8,10):m_play(8):break
580          case 3 :m_assign(8,9):m_play(8):break
590          case 4 :m_stop():m_play(1,3,4,5):m_assign(6,7)
600          endswitch
610      until RET>4
620      /*
630      switch RET
640          case 5 :GAME_OVER():break
650          case 6 :ENDING():break
660      endswitch
670  endwhile
680 /*
690 /*
700 /* SUB
710 /*
720 /*
730 func TITLE() /******************************************
740   vpage(12)
750   for I=0 to 256
760   Y=(Y-1) and 511:home(2,0,Y) : home(3,0,I)
770   next
780   while strig(2)=0
790   Y=(Y-1) and 511:home(2,0,Y)
800   endwhile
810   m_assign(6,6)
820   m_assign(8,8)
830   m_play(8)
840   home(0,0,256)
850   home(1,0,0)
860   home(2,0,0)
870   for Y=0 to 256 :home(3,0,256-Y):WAIT(3): next
880   /*
890   m_play(1,2,3,4)
900   for I=0 to 2
910   vpage(6) : WAIT(3000)
920   vpage(7) : WAIT(3000)
930   next
940   home(0,0,0)
950   locate 11,0:print "0"   /* SCORE=0
960   locate 26,0:print "3"   /* PLYER=0 ←←←
970   sp_move(4,160,0,1)      /*            ↑
980   msg_strt(3)             /* ←引数は,(PLAYERの数)です
990   endfunc
1000 func GAME_OVER() /**************************************
1010   contrast(0):WAIT(8000)
1020   home(0,256,0):vpage(7)
1030   m_stop():m_assign(8,9)
1040   cls:sp_off()
1050   contrast(15)
1060   /*
1070   for I=0 to 4 :m_play(8):for J=0 to 1000:next: next
1080   WAIT(10000)
1090   fill(0,0,255,511,0)
1100   endfunc
1110 func ENDING() /*****************************************
1120   contrast(0) : WAIT(8000)
1130   home(0,256,256):vpage(5)
1140   cls:sp_off()
1150   m_stop()
1160   m_assign(6,11)
1170   m_assign(7,12)
1180   m_assign(8,13)
1190   m_play(3,4,5,6,7,8)
1200   contrast(15)
1210   /*
1220   while (strig(2)=0 and m_stat(6)=1)
1230   Y=((Y+1) and 511):home(2,0,Y)
1240   endwhile
1250   m_stop()
1260   endfunc
1270 func MUSIC() /******************************************
1280   str MML[256]
1290   m_init():m_tempo(138)
1300   for I=1 to 13:m_alloc(I,1550):next
1310   /*============*/
1320   /* S O U N D */
1330   /*============*/
1340   MML="cc<<c<c<<c<c>>>>>cc<<c<c<<c<cg>c>c>>c>>c"
1350   MML=MML+MML+MML+MML
1360   MML=MML+"V8cc<<c<c<<c<cg>c>c>>c>>cc"
1370   MML=MML+"V4cc<<c<c<<c<cg>c>c>>c>>cc"
1380   m_trk(10,"¦:1 V15 O1 @14 L64"+MML+":¦")
```

★つぐ美さんが2/29日生まれだとすると，長年20歳の理由は説明できるが，本当の年は80歳以上になる。(静岡市・Dragon-Half17歳)……
【つぐ美……。影：い・今近寄ると命が危うい気がする。さ〜て仕事仕事。編：あれ？ちゃんと仕事してるなんて影さんらしくない。】

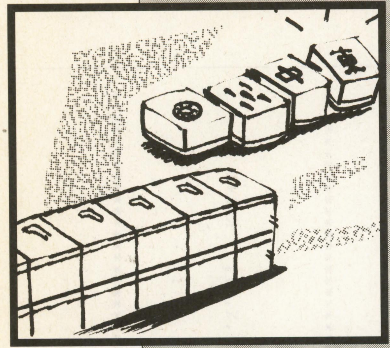
```
1390   MML="c<<c<c<<c<cg>c>c>>c>>cV8cc<<c<c<<c<cg>c>c>>c>>c"
1400   MML=MML+"V6cc<<c<c<<c<cg>c>c>>c>>cc"
1410   MML=MML+"V4cc<<c<c<<c<cg>c>c>>c>>cc"
1420   m_trk(9,"V15 O1 @6 L64"+MML)
1430   m_trk(8,"V11 O3 @54 L32 cceeggbbggbb<cc8")
1440   m_trk(7,"V14 O7 @6 L64 g")
1450   m_trk(6,"V12 O5 @3 L64 c<cg<cg>c>gc>c>c")
1460   m_trk(5,"V08 O5 @1 L16 ¦:256 g8gggg8g8gggggg8 :¦")
1470   /*==========*/
1480   /* B A S S */
1490   /*==========*/
1500   MML=    "@1 V14 O2 L4 ¦:256"
1510   MML=MML+"ggggffffd+d+d+d+ffffggggffffd+d+d+d+ffff"
1520   MML=MML+"gggggaa+d+d+d+d+d+d+fgccccccdd+dddddd+f"
1530   MML=MML+"gggggaa+d+d+d+d+d+d+fgccccccdd+dddddd+f"
1540   MML=MML+"d+d+d+d+ffffddddgggfd+d+d+d+ffffgggggggg:¦"
1550   m_trk(1,MML)
1560   /*======*/
1570   /* H H */
1580   /*======*/
1590   MML="@59 V13 O3 L16 ¦:256":m_trk(3,MML)
1600   for I=1 to 32
1610   MML="aaaaaaaaaaaaaaaa":m_trk(3,MML)
1620   next
1630   m_trk(3,":¦")
1640   /*==============*/
1650   /* B D & S D */
1660   /*==============*/
1670   MML="V15 L16 ¦:256":m_trk(4,MML)
1680   for I=1 to 32
1690   MML="@47O0e+4@45O2a+4@47O0e+e+8e+@45O2a+4"
1700   m_trk(4,MML)
1710   next
1720   m_trk(4,":¦")
1730   /*==============*/
1740   /* M E L O D Y */
1750   /*==============*/
1760   MML=    "¦: 256 @38 V12 L16"
1770   MML=MML+"O4 d4g8<d2c>b<c8.>b8.g8a+8.a8.g8"
1780   MML=MML+"   d4g8<d2de f8.e8.d8e8.d8.c8"
1790   MML=MML+"O4 d4g8<d2c>b<c8.>b8.g8a+8.a8.g8"
1800   MML=MML+"   d4g8<d2de f8.e8.d8e4d4"
1810   m_trk(2,MML):MML="@1 V12 L8"
1820   MML=MML+"O4 a+8.<c8.d8d2 d8.f8.d+8d2"
1830   MML=MML+"  >a+8.<c8.d8d2 d+8.d8.c8d2"
1840   MML=MML+"O4 a+8.<c8.d8d2 >a+8.<c8.d8d2"
1850   MML=MML+"  >a+8.<c8.d8d2 g2f+2"
1860   MML=MML+"O4 a+8.<c8.d8d2 d8.f8.d+8d2"
1870   MML=MML+"  >a+8.<c8.dd8.c8.d d+8.d8.cd2"
1880   MML=MML+"O4 a+8.<c8.dd8.c8.d d8.f8.d+8d2"
1890   MML=MML+"  >a+8.<c8.dd8.c8.d g2a2"
1900   m_trk(2,MML):MML="@54 V8 O5 L4"
1910   MML=MML+"dc>a+a gaa+<c dc>a+a <d+dc>a+"
1920   MML=MML+"<c>a+ag <dc>a+a g1 r1 :¦"
1930   m_trk(2,MML)
1940   /*==============*/
1950   /* ENDING MUSIC */
1960   /*==============*/
1970   m_trk(11,"¦:4 V14 O2 @1 L4 gggggggggggggggg :¦ r1r1 ")
1980   m_trk(12,"¦:2 V10 O3 @6 L2 b<cdc>b<cdc>b<cde>b1r1 :¦")
1990   m_trk(13,"¦:2 V10 O3 @6 L2 gabagabagab<c>g1r1 :¦")
2000   endfunc
2010 func SPRITE() /*******************************************
2020   sp_init() : sp_clr() : sp_disp(1)
2030   PATTERN={
2040   "0000000000000000",
2050   "0000000000000000",
2060   "0000000000000000",
2070   "0000000000000000",
2080   "0000000000000000",
2090   "0000100000010000",
2100   "0000100000010000",
2110   "0000800000080000",
2120   "0000800000080000",
2130   "0000910000190000",
2140   "0000981111890000",
2150   "0000898888980000",
2160   "0000199999910000",
2170   "000008FFFF800000",
2180   "0000008888000000",
2190   "0000000000000000"} : DEFSP(0) /* SHOOT BEAM
2200   PATTERN={
2210   "0000000000000000",
2220   "0000000AA0000000",
2230   "0000000EE0000000",
2240   "0000101FF1010000",
2250   "0000C0AFFA0C0000",
2260   "0000C0E22E0C0000",
2270   "0001D023320D1000",
2280   "001CD123B21DC100",
2290   "001C1E2332E1C100",
2300   "0001EFE22EFE1000",
2310   "001EFFEFFEFFE100",
2320   "01EFFFEFFEFFFE10",
2330   "01EFFE1EE1EFFE10",
2340   "001EE151151EE100",
2350   "0001104004011000",
2360   "0000000000000000"} : DEFSP(1) /* PLAYER
2370   PATTERN={
2380   "0000000000000000",
2390   "0000000000000000",
2400   "0000000000000000",
2410   "0000000000000000",
2420   "0000000000000000",
2430   "0000000400000000",
2440   "0000000540000000",
2450   "0000004D55400000",
2460   "00000455D4000000",
2470   "0000000450000000",
2480   "0000000040000000",
2490   "0000000000000000",
2500   "0000000000000000",
2510   "0000000000000000",
2520   "0000000000000000",
2530   "0000000000000000"} : DEFSP(2) /* BOM1
2540   PATTERN={
2550   "0000000000000000",
2560   "0000000000000000",
2570   "0000000000000000",
2580   "0000000400000000",
2590   "0000000400000000",
2600   "0000400540000000",
2610   "0000004554000000",
2620   "0000045FDD554400",
2630   "004455DDF5400000",
2640   "0000004554000000",
2650   "0000000450040000",
2660   "0000000040000000",
2670   "0000000040000000",
2680   "0000000000000000",
2690   "0000000000000000",
2700   "0000000000000000"} : DEFSP(3) /* BOM2
2710   PATTERN={
2720   "0000000000000000",
2730   "0000000004000000",
2740   "0040000405000400",
2750   "0004000400040000",
2760   "0000540540454000",
2770   "0000454D54540000",
2780   "0000045DD5400000",
```


★5月号P114のOFより…無理だ！でも，オール100くらいならなんとかなる（200点満点だけど）。（栃木県下都賀郡・RT＠QH16歳）……【編：200点満点だったんですか？影：それはオール200を取るしかないだろう。編：簡単に言いますけど，影さんなら？影：…50ぐらい？】

```
2790  "000045DFFDD55440",
2800  "04455DDFFD540000",
2810  "0000045DD5400000",
2820  "00004545D4540000",
2830  "0004540450450000",
2840  "0000400040004000",
2850  "0040005040000400",
2860  "0000004000000000",
2870  "0000000000000000"} : DEFSP(4) /* BOM3
2880  PATTERN={
2890  "0000000000000000",
2900  "0000000000000000",
2910  "0000000000000000",
2920  "0000000000000000",
2930  "0000100000010000",
2940  "0000C000000C0000",
2950  "0000C000000C0000",
2960  "0001D010010D1000",
2970  "001CD1E11E1DC100",
2980  "001C1EFEEFE1C100",
2990  "0001EFF33FFE1000",
3000  "0001EFF33FFE1000",
3010  "00001EF33FE10000",
3020  "000001EEEE100000",
3030  "0000001111000000",
3040  "0000000000000000"} : DEFSP(5) /* OPTION
3050  PATTERN={
3060  "0880000000000880",
3070  "8998000000008998",
3080  "088000EEEE000880",
3090  "00001EFFFFE10000",
3100  "0001EFFFFFFE1000",
3110  "000EFFEAAEFFE000",
3120  "000EFEABBAEFE000",
3130  "001EFABBFBAFE100",
3140  "001EFABBFBAFE100",
3150  "021EFEABBAEFE120",
3160  "233AEFEAAEFEA332",
3170  "00C33AFFFFA33C00",
3180  "001DA33AA33AD100",
3190  "000CDDA33ADDC000",
3200  "0000CCDDDDCC0000",
3210  "000000CCCC000000"} : DEFSP(6) /* TEKI1
3220  PATTERN={
3230  "0000000000000000",
3240  "000C00011000C000",
3250  "00CD001EE100DC00",
3260  "00CD01EFFE10DC00",
3270  "001E1EF44FE1E100",
3280  "01EFEF45F4FEFE10",
3290  "01EFEF4554FEFE10",
3300  "01EFEF4554FEFE10",
3310  "01EF1EF44FE1FE10",
3320  "01EF01EFFE10FE10",
3330  "001E01EFFE10E100",
3340  "00CD001EE100DC00",
3350  "00CDC01EE10CDC00",
3360  "000CD001100DC000",
3370  "0000CC0000CC0000",
3380  "0000000000000000"} : DEFSP(7) /* TEKI2
3390  PATTERN={
3400  "0000000000000000",
3410  "0001100110011000",
3420  "001EE11EE11EE100",
3430  "00EFFEE88EEFFE00",
3440  "001EFE8998EFE100",
3450  "0001E189F81E1000",
3460  "00001089F8010000",
3470  "0000608998060000",
3480  "000061E88E160000",
3490  "000671EFFE176000",
3500  "0006701FF1076000",
3510  "0000601EE1060000",
3520  "0000601EE1060000",
3530  "0000000110000000",
3540  "0000000110000000",
3550  "0000000000000000"} : DEFSP(8) /* TEKI3
3560  PATTERN={
3570  "0000000000000000",
3580  "0000000000000000",
3590  "0001100880011000",
3600  "001EE189981EE100",
3610  "01EFFE1991EFFE10",
3620  "0EF5FFE11EFF5FE0",
3630  "01EFEFEFFEFEFE10",
3640  "001F1EEFFEE1F100",
3650  "001F011EE110F100",
3660  "001E00066000E100",
3670  "001E00677600E100",
3680  "0001006776001000",
3690  "00010067F6001000",
3700  "0000006776000000",
3710  "0000000660000000",
3720  "0000000000000000"} : DEFSP(9) /* TEKI4
3730  PATTERN={
3740  "0000000000000000",
3750  "0000000110000000",
3760  "0000001AA1000000",
3770  "000444ABBA444000",
3780  "0005554444555000",
3790  "0004555555554000",
3800  "0000455555540000",
3810  "0000044554400000",
3820  "0000004554000000",
3830  "0000004554000000",
3840  "0000004554000000",
3850  "0000004554000000",
3860  "0000004554000000",
3870  "0000008558000000",
3880  "0000000550000000",
3890  "0000000440000000"} : DEFSP(10) /* TEKI5
3900  /*
3910  sp_color(1,&H4A5E,2)
3920  sp_color(2,&H498,2)
3930  sp_color(3,&H3FC0,2)
3940  sp_color(4,&H3E00,2)
3950  sp_color(5,&H87C0,2)
3960  sp_color(8,&H9480,2)
3970  sp_color(9,&HFFC0,2)
3980  sp_color(10,&H8020,2)
3990  sp_color(11,&HFFFE,2)
4000  sp_color(14,&HA476,2)
4010  sp_color(15,&HFDBE,2)
4020  endfunc
4030 func DEFSP(No;int) /****************************************
4040  dim char C_DATA(255)
4050  K=0
4060  for Y=0 to 15
4070  for X=1 to 16
4080  C_DATA(K)=val("&H"+mid$(PATTERN(Y),X,1)) : K=K+1
4090  next
4100  next
4110  sp_def(No,C_DATA)
4120  print ".";
4130  endfunc
4140 func WAIT(W;int) /******************************************
4150  int WIT
4160  for WIT=0 to W:next
4170  endfunc
```

★影さんとつぐ美さんって，仲がいいんですか？（ケンカするほど仲がいいって言うし…）（東京都町田市・澤田諒介14歳）……【つぐ美：べつに…。ちゃんと仕事してくれれば文句もないし。影：ひど～い！つぐ美ちゃん。僕とキミとの仲じゃないか！つぐ美：し・ご・と！】

FX-890P用



コンピュータに引きで勝て！
ポケジャン

香山　裕一(26歳)

基本ルール

ポケコン版麻雀です。

コンピュータよりも少ないツモ回数で多い得点を取ると勝ちです(同点は勝ち)。

(例：５５５　１２３　２１３　(順不同ＯＫ))

得点は，５５５で５点，１２３で２点です（数字が大きいほど高得点)。

画面説明

1行目：コンピュータの手牌，ツモ回数，得点

2行目：勝敗表示

3行目：プレイヤー（YOU）の手牌，ツモ回数，得点

4行目：上の牌に対応する数字キーの表示，累計表示

遊びかた

・０キーで牌をツモします。

・ツモした牌といらない牌を交換します。

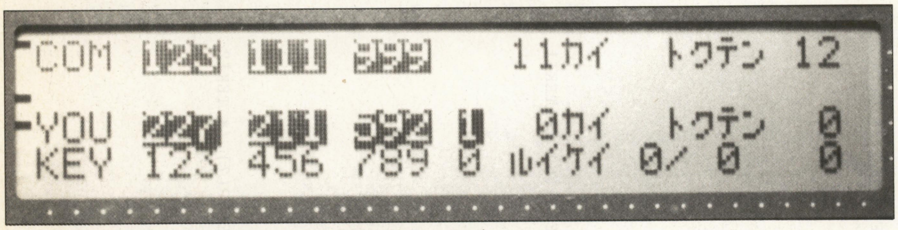
・牌の交換は捨てたい牌の下に表示されている数字キーを押します。

・牌が３組そろったら［スペース・キー］を押すと勝敗が表示されます。

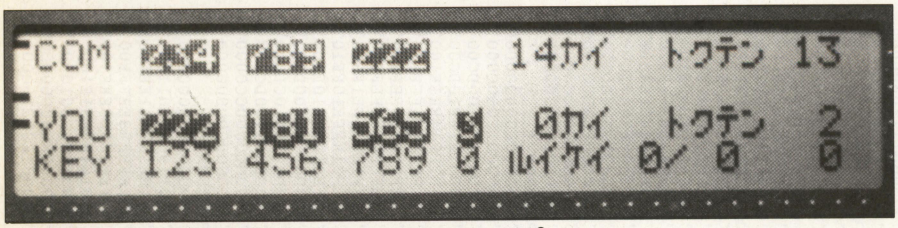
・コピュータより得点が多くても，そろっていないところがあると負けです。

・コンピュータよりツモ回数が多くなった場合，自動的に負けとなります。

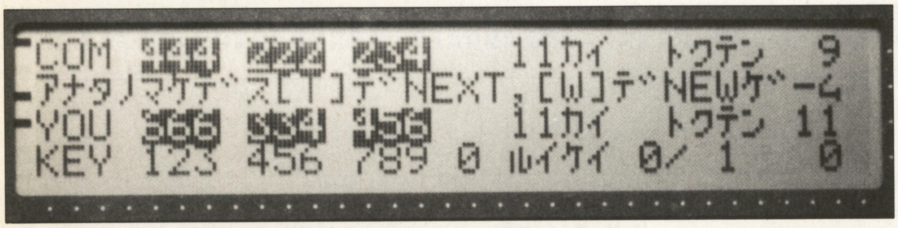
・ツモ回数と得点は随時表示されるので，それを参考に勝負してください。



▲《写真１》コンピュータより早く牌をそろえるぞ



▲《写真２》お，一番右が２２２だ。これはいけるかな？



▲《写真３》うー，あと一歩でそろったのに……。再ゲームだ！

《第１表》プログラムのしくみ

100	初期設定
110	数字キーの表示
120～190	コンピュータの手牌作成，得点計算，表示
200～240	プレイヤーの手牌作成，表示
250～280	得点計算，表示
290～340	ツモ，牌交換
350	勝敗判定
360	累計表示
370～380	結果表示，NEXT&NEWゲーム選択

《第２表》変数表

C( )	コンピュータの手牌
Y( )	プレイヤーの手牌
T( )	プレイヤーの得点(TY＝T(1)＋T(2)＋T(3))
RK	勝利回数累計
GM	ゲーム数
RT	得点累計
TC	コンピュータの得点
KC	コンピュータのツモ回数
TP	ツモした牌の数
KY	プレイヤーのツモ回数

CHECKER FLAG

編：これは結構ハマりますね。
影：ルールが簡単でいいぞ！
Dr.D：リストも短いし，画面配置もよく考えておるな。

・1ゲーム終わるごとに［T］キーを押すと，累計が加算され，［W］キーで０に戻ります。

・累計表示は，「勝利回数累計／ゲーム数得点累計」になっています。

・累計加算は，30ゲームまでです。30ゲームを超えたら，［W］キーでNEWゲームを選択してください。

それでは頑張ってください。

改造のアドバイス

180行のＫＣの値で，コンピュータのツモ回数が決まりますので，大きくするとコンピュータが弱く，小さくすると強くなります。

また，役によって得点が変わるようにするのも良いでしょう

最後に

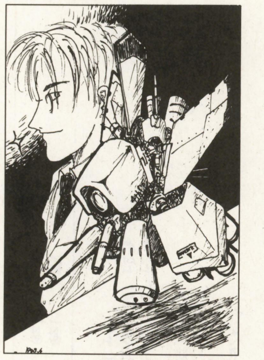
かなり昔，何かの雑誌に掲載されていた「すうじゃん」（ＭＳＸ用）からアイディアをいただきました。結構楽しいので，ぜひ遊んでみてください。

★ボールペンって書きにくくないですか？（埼玉県吉川市・**二宮裕志16歳**）……【**つぐ美**：ものによると思うよ。パイロットのHI-TEC-Cは書きやすくてオススメ。**影**：はがき記入用に1本新調し使い切るまでどれくらいかかるか調べると楽しいぞ。**編**：時間かかりそうですね。】

『ポケジャン』のプログラム・リスト

```
100 ERASE C,Y,T:DIM C(3),Y(9),T(3):RK=0:GM=0:RT=0
110 CLS:KY=0:LOCATE0,3:PRINT USING"KEY 123 456 789 0 ﾙｲｹｲ##/## ###";RK;GM;RT;
120 LOCATE0,0:PRINT"COM"
130 FOR I=1 TO 3
140 C(I)=(INT(RAN#*9)+1)*111:C(I)=C(I)-99*(C(I)<>111ANDC(I)<>999)*(RAN#<.5)
150 LOCATE I*4,0:PRINT REV RIGHT$(STR$(C(I)),3)
160 NEXT I
170 TC=INT(C(1)/111+.9)+INT(C(2)/111+.9)+INT(C(3)/111+.9)
180 KC=INT(RAN#*6)+5+INT(TC/3)
190 LOCATE 18,0:PRINT USING"##ｶｲ  ﾄｸﾃﾝ ##";KC;TC
200 LOCATE0,2:PRINT"YOU"
210 FOR I=1 TO 9
220 Y(I)=INT(RAN#*9)+1
230 LOCATE I+INT(I/3.5)+3,2:PRINT REV RIGHT$(STR$(Y(I)),1)
240 NEXT I
250 FOR I=1 TO 7 STEP 3
260 T((I+2)/3)=(Y(I)+Y(I+1)+Y(I+2))/3*(ABS(Y(I)-Y(I+1))<=2)*(ABS(Y(I)-Y(I+2))<=2
)*(ABS(Y(I+1)-Y(I+2))<=2)*((Y(I)+Y(I+1)+Y(I+2))MOD3=0)
270 NEXT I
280 TY=T(1)+T(2)+T(3):LOCATE 18,2:PRINT USING"##ｶｲ  ﾄｸﾃﾝ ##";KY;TY
290 TM$=INKEY$:IF TM$=" " THEN 350 ELSE IF TM$<>"0" THEN 290
300 TP=INT(RAN#*9)+1:KY=KY+1:IF KY>KC THEN 350
310 LOCATE 16,2:PRINT REV RIGHT$(STR$(TP),1);:PRINT USING" ##";KY:WAIT 10
320 CH$=INKEY$:CH=VAL(CH$):IF CH$="0" THEN 340 ELSE IF CH=0 THEN 320
330 Y(CH)=TP:LOCATE CH+INT(CH/3.5)+3,2:PRINT REV RIGHT$(STR$(TP),1)
340 LOCATE 16,2:PRINT" ":GOTO 250
350 IF T(1)*T(2)*T(3)=0 OR TY<TC THEN KM$="ﾏｹ" ELSE KM$="ｶﾁ":RK=RK+1:RT=RT+TY
360 GM=GM+1:LOCATE22,3:PRINT USING"##/## ###";RK;GM;RT;
370 LOCATE0,1:PRINT"ｱﾅﾀﾉ";KM$;"ﾃﾞｽ[T]ﾃﾞ NEXT,[W]ﾃﾞ NEWｹﾞｰﾑ"
380 TW$=INKEY$:IF TW$="T" AND GM<30 THEN 110 ELSE IF TW$="W" THEN 100 ELSE 380
```


評…メカものってムズかしくないかな（影）



by ZAXたに

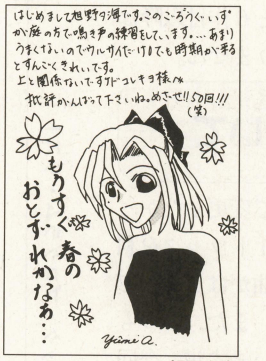
評…個人的に3コマ目が好きだ（影）

by 野沢プロト

評…アンドロイド…？とか…（Dr.D）

by 中原シロウ

評…季節はずれになってゴメンなさい



by 旭野夕海

評…いいなぁカッコイイ（影）

by 梅井一也

評…初投稿か，これからヨロシク！（影）

by いずな晶

評…サクラ2はもちろんクリアしたよね（編）

by BLUE HAWK

評…か，かいじゅう（？）がかわいい♥（つぐ美）

by 楸

評…そんなゲームだったっけ？（影）

by 鈴木有人

評…岬フミコさん宛だよ（つぐ美）

by コレキヨの私信4

★つぐ美さんへ。あんまり影さんをいじめないでください。（東京都品川区・**車道？歳**）……【**影**：つぐ美ちゃん。これを読んで改心しなさい！**つぐ美**：……。（はがきを見る）影さん，自分でこんなはがき出しちゃダメですよ！**影**：な，なにを証拠に…。**つぐ美**：字と内容。】

♬ザ・ゲーム ミュージック プログラム♬

MS-DOS/X68000/Windows3.1以降＋SPICE＋SC-55 SC-88Pro用

ウィザードリィ

～リルガミン・サーガ～

●粟田 英樹

©LOCUS/SOLITON

OOPS! PRIEST BL…

みなさんこんにちは。SPICE用リスト第15弾は，ソリトンソフトウエアの「ウィザードリィ・リルガミン・サーガ」からオープニング曲をお届けします。あの「ウィザードリィ」が，遂にプレイステーションでも登場です。筆者が最後にプレイしたウィザードリィはスーパーファミコン版の5とゲームボーイ版の外伝3ですから，もう5年も前の話です。しかし，1作目をふたたびプレイして今なお十分楽しめるのですから，今更ながら驚きです。ちなみに4作目と6作目以降はまだプレイしたことがありません。

リストについて

今回は，テンポを途中で変更したかったので，普段は未使用の1トラックを利用しています。ただし，曲がはじまって最初の3小節間のみです。また，いつもは無限ループでくくっていますが，今回は最後まで1回演奏して終わりです。

同時発音数の都合上，やむなく割愛したパートもありますが，聴いた感じでは違和感はないと思います。また，ティンパニのパート（トラック13）は1クロック分後ろにずらしてあります。これも同時発音数の都合です。最後の休譜は1クロック短くしてあるので，トラックの合計クロック数は他のトラックと同じになっています。

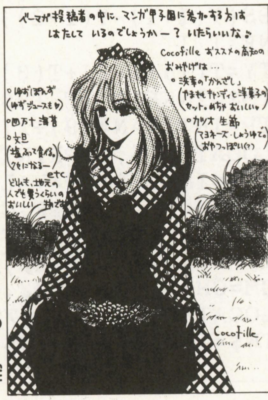
SC-88Proには，シンバルのロールの音色がありますが，SC-55にはないので，リバースシンバルで代用しています。グロッケンパートと合唱パートは，同時に鳴ることがないので，同じチャンネル（チャンネル9）を利用しました。ただし，トラックは別にしてあります。

SC-88Proで鳴らす場合は，55mapに「しない」で聴いてみてください。

最後に

掲載リストについての質問等はE-mailでも受け付けています。

E-mail：hawata@ss.titech.ac.jp



by Cocofille

評…高知は行ったことナイなぁ（影）

『ウィザードリィ』のゲーム・ミュージック・プログラム・リスト

```
==== wz101.smc ====

;-----------------------------------------------------------------------
;       「ウィザードリィ～リルガミン・サーガ」より
;        作曲             羽田健太郎
;        データ入力       粟田英樹
;        コンパイル確認   SMC V1.12A
;-----------------------------------------------------------------------
#include        <smfstd.smi>
#include        <smf_gm.smi>
#include        <rol_gs.smi>
#include        <yuu.smi>
;-----------------------------------------------------------------------
#music-name     "from Wizardry Llylgamyn Saga (LOCUS/SOLITON) for SC-55"
#copyright      "Copyright (C) 1998 LOCUS/SOLITON"
#programmer     "粟田英樹"
#instrument     "Roland SC-55 series"
;-----------------------------------------------------------------------
#division       48
#tempo          84
#beat           3/4,48,8
;-----------------------------------------------------------------------
@s      001,-100,       96,96,-50, 192,1,-50, 96,96,0,  @e
@s      002,-60,        72,72,0,        @e
@s      003,-100,       48,1,-100,      48,48,0,        @e
@s      004,-80,        48,1,-80,       96,96,0,        @e
@s      005,-80,        72,1,-80,       72,72,0,        @e
@s      006,-50,        24,24,0,        @e
@s      007,-100,       96,96,0,        @e
@s      008,0, 96,96,-40, 144,1,-40, 48,48,-80, 0,0,0,  @e
;-----------------------------------------------------------------------
#define drum-pan:${NRPN-DRUM-PANPOT:?1,$40+?2,0}
#define drum-pitch:${NRPN-DRUM-PITCH:?1,$40+?2,0}
#define S:s?1?2,256,-1
#define W:@{REM:"Initial wait"} @?A,??x @?B,2 r92+??C
#define X:@?A,??x @?B,2 r84-??C
#define Name:@{TRACK-NAME:?1}
#define init:@{REM:"Bend range"} ${bend-range:?1} r2 ¥
        @{REM:"Bend set"} @B?2 r2 ¥
        @{REM:"Reverb send level"} ${rev-level:?3} r2 ¥
        @{REM:"Chorus send level"} ${cho-level:?4} r2 ¥
        @{REM:"Key shift"} ${key-shift:?5} r4
#define init-Nop:r2 r2 r2 r2 r4
;-----------------------------------------------------------------------
1       ${Name:"Tempo"}                         @z1     $W
2       ${Name:"Percussion & System"}           @z1
```


★花見でパソコンぶっ壊し，自作のパソコンぶっ壊し，影さんの次のターゲットは?（初投降，いや初投稿でごわすどすまんねん）（奈良市・一箭泰博14歳）……【影：こ・後半が解読できん。どういう意味だ，気になる。…次のターゲット?…ベーマガ…。編集長：影君?】

```
3         ${Name:"Flute"}                                  @z1    $W
4         ${Name:"Oboe"}                                   @z2    $W
7         ${Name:"Horn"}                                   @z5    $W
9         ${Name:"Trombone"}                               @z7    $W
10        ${Name:"Trombone"}                               @z7    $W
11        ${Name:"Glockenspiel & Choir"}                   @z9    $W
12        ${Name:"Cymbal Roll"}                            @z11   $W
13        ${Name:"Timpani"}                                @z12   $W
14        ${Name:"Violine I"}                              @z13   $W
15        ${Name:"Violine II"}                             @z14   $W
16        ${Name:"Viola"}                                  @z15   $W
17        ${Name:"Violoncell & Contrabass"}                @z16   $W
5         ${Name:"Choir"}                                  @z9    $W
6         ${Name:"Choir"}                                  @z9    $W
;---------------------------------------------------------------------
2         @{REM:"GS reset"}           ${ROLAND-GS-RESET:}             r4
2         @{REM:"Reset controllers"} ${RESET-ALL-CONTROLERS:}         r4
2         @{REM:"Reverb"} ${rev-mac:$03} ${rev-chr:$03} ${rev-lpf:$00}
2          ${rev-lev:$50} ${rev-tim:$60} ${rev-dfb:$00} ${rev-stc:$00} r2
2         @{REM:"Chorus"} ${cho-mac:$02} ${cho-lpf:$00} ${cho-lev:$3C}
2          ${cho-fbk:$00} ${cho-del:$00} ${cho-rat:$20} ${cho-dep:$04}
2          ${cho-str:$7F} r2
2         @{REM:"Voice Reserve"}
2         ${voice-reserve:0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0} r84 @z10
;---------------------------------------------------------------------
;                   Bend range, Bend set, Reverb, Chorus, Key shift
1                   ${init-Nop:}
2,11,12             ${init: 2, 0, 80,  0,   0}
3,4,7,9             ${init: 2, 0, 64,  0,   0}
10                  ${init-Nop:}
13                  ${init: 2, 4, 64,  0,   0}
14,15,16,17         ${init: 2, 4, 64, 16,   0}
5,6                 ${init-Nop:}
;---------------------------------------------------------------------
1                  r1       r1       r1       r1                  $X
2             @048 r1 v100 r1 w127 r1 p064 r1 M0                  $X
3             @073 r1 v060 r1 w127 r1 p044 r1 M0                  $X
4             @068 r1 v060 r1 w127 r1 p084 r1 M0                  $X
7             @060 r1 v100 r1 w127 r1 p094 r1 M0                  $X
9             @057 r1 v100 r1 w127 r1 p074 r1 M0                  $X
10                 r1       r1       r1       r1                  $X
11            @009 r1 v100 r1 w127 r1 p064 r1 M0                  $X
12            @119 r1 v100 r1 w127 r1 p040 r1 M0                  $X
14            @048 r1 v100 r1 w127 r1 p024 r1 M0                  $X
15            @048 r1 v100 r1 w127 r1 p054 r1 M0                  $X
16            @048 r1 v100 r1 w127 r1 p074 r1 M0                  $X
17            @048 r1 v100 r1 w127 r1 p104 r1 M0                  $X
5,6                r1       r1 w127 r1       r1                   $X
;---------------------------------------------------------------------
2          i 0 o2 @%1 L16 u080 @q0 q%2  @[+10 @]-10
3          i 0 o2 @%1 L16 u080 @q1 q%0  @[+10 @]-10
4          i 0 o2 @%1 L16 u080 @q1 q%0  @[+10 @]-10
7          i 0 o2 @%1 L16 u080 @q1 q%0  @[+10 @]-10
9          i 0 o2 @%1 L16 u080 @q1 q%0  @[+10 @]-10
10         i 0 o2 @%1 L16 u080 @q1 q%0  @[+10 @]-10
11         i 0 o2 @%1 L16 u080 @q1 q%0  @[+10 @]-10
12         i 0 o2 @%1 L16 u070 @q1 q%0  @[+10 @]-10
13         i 0 o2 @%1 L16 u080 @q1 q%0  @[+10 @]-10 r%1
14         i 0 o2 @%1 L16 u080 @q1 q%0  @[+10 @]-10
15         i 0 o2 @%1 L16 u080 @q1 q%0  @[+10 @]-10
16         i 0 o2 @%1 L16 u080 @q1 q%0  @[+10 @]-10
17         i 0 o2 @%1 L16 u080 @q1 q%0  @[+10 @]-10 Z-12
5          i 0 o2 @%1 L16 u080 @q1 q%0  @[+10 @]-10
6          i 0 o2 @%1 L16 u080 @q1 q%0  @[+10 @]-10
;---------------------------------------------------------------------
;         Sequence
;---------------------------------------------------------------------
#define phrase01:d4f8g8a8f8,%3 g8ab-,%3agfe,%3dc+8e,%3
#define phrase02:d4f8g8,%3afa<d,%3 c>aba,%3g+abg+,%3a4,%3
#define phrase03:d4f8g8,%3afa<f,%3 efdc,%3>b<cd>b,%3a4,%3
#define phrase04:f4.edc,%3 >b-<c,%3cd,%3df,%3 ¥
                 e4.dc>b-,%3 ab-,%3b-<c,%3ce,%3
#define phrase05:df,%3edc>b,%3 <c+e,%3dc>b-a,%3 ¥
                 b-<d,%3c4,%3>b-4,%3 a4,%3b-4,%3<c4,%3
#define phrase06:f4.edc,%3 >b<c,%3cd,%3df,%3 e4.dc>b,%3 ¥
                 ab,%3b<c,%3ce,%3 d4.c>ba,%3 g+ab4g+4,%3
#define phrase09:a2.,%3 a2.,%3
#define phrase07:d4.c>b-a,%3 ga,%3ab-,%3b-<d,%3 ¥
                 c4.>b-ag,%3 fg,%3ga,%3a<c,%3
#define phrase08:d4.c>ba,%3 g+a,%3ab,%3b<d,%3 c4.>b-ag,%3 ¥
                 fg,%3ga,%3a<c,%3 >b4.ag+f+,%3 ef+g+4e4,%3 ¥
                 ${S:w,8} a2,%3b-4,%3 a2.,%3
#define bass01:|:2 d2c >b-ga <d2>b <e>ea< :|
#define bass02:d2. >g2. <c2. >fga be2 ad2 g<c8,%0d8d8,%0e8
#define bass03:d. >g+. <c. >f. b. e.
;---------------------------------------------------------------------
          Intro.
;---------------------------------------------------------------------

*         Tempo
1         @%1 L 4 T70 rrr rrr rrr T84

*         Woodwinds
3,4       |:3 r2. :|

*         Brasses
7         o3 L 2 u070 r. r. ${S:w,2} b-.
9,10      |:3 r2. :|

*         Percussions (BD&Cym, Gl, CymRol, Timp)
2         o2 L 4 u040 crr rrr rrr
11        o6 L 4 u050 err rer @052 rrr
12        o3 L 4 u070 rrr rrr rrc
13        o2 L 4 u040 arr rar r ${S:w,2} r|:12 a48 :|

*         Strings
14        o6 L 2 u055 ${S:w,1} a.& a.& a.
15        o4 L 2 u045 r. ef4 [[ ${S:w,2} d.
16        |:3 r2. :|
17        o2 L 2 u045 a.& a.& a.

*         Choir
5,6       |:3 r2. :|

;---------------------------------------------------------------------
          A part
;---------------------------------------------------------------------
2,3,4,5,6,7,9,10          |:2      ; except 8
11,12,13,16,17,           |:2      ; except 14, 15
;---------------------------------------------------------------------

;                   10  1  2  3  4  5  6  7  8  9 11 12 13 14 15 16
2         ${voice-reserve:02,00,00,00,00,04,00,03,00,02,00,01,02,01,01,02}
;                   Pc Fl Ob Cl Fg Hr Tp Tb Tu Gl Cy Ti V1 V2 Va Bs

*         Woodwinds
3,4       |:8 r2. :|

*         Brasses
7         o4 L 4 u070 q%3 |:2 d2d ddc+ d2d eee :|
9         o4 L 0 u080 q%12 |:2 r2. r2. r2. : c&e4>b&<d4>a&<c+4 :|
9                     >e&a4d&g+4c+&a4
10        o3 L 4 u070 q%12 ${bass01:}

*         Percussions (BD&Cym, Gl, CymRol, Timp)
2         o2 L 4 u070 |:2 c0&<a>rr rcr crr rcr :|
11        |:8 r2. :|
12        o3 L 2 u070 |: r. r. r. : r4.c4. :| r.
13        o2 L 4 u070 |:2 a($$+20)rr : rrr rrr r ${S:w,3} |:24 a48 :| :|
13                    rra($$-10) rrr r ${S:w,3} r |:12 a48 :|

*         Strings
14        o4 L16 u080 |:2 ${phrase01:} : ${phrase02:} :| ${phrase03:}
15,16     |:8 r2. :|
17        o3 L 4 u070 q%6 ${bass01:}

*         Choir
5         o3 L16 u070 |:2 ${phrase01:} : ${phrase02:} :| ${phrase03:}
6         o3 L 4 u080 q%6 ${bass01:}

```

★愛読者カードを書こうと思ったらボールペンのインクが出なくなる。何かの前触れか？（神奈川県横浜市・早川真人15歳）……【影：それは次の日が晴れるということ！ちなみに，インク漏れがひどいと豪雨。編：何ともない時は?影：くもり。編：……。影：視線が痛い。】

```
 ;--------------------------------------------------------------------
         B part
 ;--------------------------------------------------------------------
 14,15    |:2
 ;--------------------------------------------------------------------

 ;                          10  1  2  3  4  5  6  7  8  9 11 12 13 14 15 16
 2       ${voice-reserve:01,01,01,00,00,04,00,03,00,02,00,02,02,01,01,02}
 ;                          Pc Fl Ob Cl Fg Hr Tp Tb Tu Gl Cy Ti V1 V2 Va Bs

 *       Woodwinds
 3       o5 L 8 u068
 4       o5 L 8 u060
 3,4     ${phrase04:} ${phrase05:} ${phrase06:} ${S:w,8} ${phrase09:}

 *       Brasses
 7       o4 L 4 u050 q%3 d&a2 d0&g2. c0&g2.
 7                   fga bg+2 gf+2 re8f8f8g8 aga
 7       o4 L 8 [    q%0 ${phrase06:} ${S:w,8} ${phrase09:}
 9       o3 L 0 u080 q%12
 9       |:3 r2. :| f&a4 g&b-4 a&<c4> b&<d4> g+&b2 a&<c+4> a&<c2>
 9       r4 q%3 c&e8 d&f8 d&f8 e&g8 q%12 f4g4a4
 9       o4 L 8 q%3 ] fedef4 >b<cddf edcde4 >abb<cce dc>b<cd4 >g+ab4g+4
 9       o3 L 0 q%12 [ ${S:w,8} a&<c+2> a&<d4> a&<c+2.>
 10      o3 L 4 u070 q%12
 10      d2. >g2. <c2. >fga b<e2> a<d2> g<c8,%0d8d8,%0e8 >fga< L 2
 10      ${bass03:} <ef4 e.

 *       Percussions (BD&Cym, Gl, CymRol, Timp)
 2       o2 L 4 u070 |:16 r2. :|
 11      |:16 r2. :|
 12      o3 L 2 u070 |:15 r2. :| : ${S:w,7} r4.c4.
 13      o3 L 4 u070 d($$+20)rr rrr rrr > ${S:w,4} |:36 f48 :|
 13                  b($$+20)e2 ad2 rrr r ${S:w,3} r |:12 f48 :| <
 13                  d($$+20)rr |:4 r2. :| > ${S:w,5} |:36 f48 :|
 13                  a($$+20)rb-($$-10)
 13                  a($$-10)r : r8 ${S:w,6} |:6 a48 :|

 *       Strings
 14      o5 L 8 u060 ${phrase04:} ${phrase05:} ${phrase06:}
 14                  ${S:w,8} ${phrase09:}
 15      |:16 r2. :|
 16      o4 L 8 u050 ${phrase07:} ${phrase05:} ${phrase08:}
 17      o3 L 4 u050 q%6
 17      ${bass02:} >fga< L 2
 17      ${bass03:} ${S:w,8} ab-4 a.

 *       Choir
 5       o4 L 8 u060 ${phrase04:} ${phrase05:} ${phrase06:} ${phrase09:}
 5       o3 L 4 u070 q%6
 6       ${bass02:} fga L 2
 6       ${bass03:} L 0 q%0 a&<c+&e2> b-&<d&f4> a&<c+&e2.>

 ;--------------------------------------------------------------------
 2,3,4,5,6,7,9,10          :|      ; except 8
 11,12,13,16,17,           :|      ; except 14, 15
 ;--------------------------------------------------------------------
         A' part
 ;--------------------------------------------------------------------

 *       Strings
 14      : o5 L16 u070 |:2 ${phrase01:} : ${phrase02:} :| ${phrase03:} :|
 15      : o4 L16 u070 |:2 ${phrase01:} : ${phrase02:} :| ${phrase03:} :|

 ;--------------------------------------------------------------------
         B' part
 ;--------------------------------------------------------------------

 *       Percussions (CymRol, Timp)
 12      r2.
 13      r4-%1

 3,4,7,9,14,16,17        w047

 ;--------------------------------------------------------------------
```

```
 2,3,4,5,6,7,9,10          @%1 r1 @{REM:"End of track"} @e ; except 8
 11,12,13,14,15,16,17      @%1 r1 @{REM:"End of track"} @e
 ;--------------------------------------------------------------------
 ;       end of file.
 ;--------------------------------------------------------------------
 ;       以下は確認用データです。入力する必要はありません。
 ;・クロックカウント情報
 ;          Trk:        Total:  LP Start:    LP End:   LP Total
 ;            1:           0mc
 ;            1:         624mc
 ;         2～17:        7728mc
 ;・チェックサム
 ;       1     6     11    16    21    26    31    36    41    46    Total
 ;   0 ..... .PU7C .2JU7 .H33. 45MNW CXZ.6 KWZM1 ....7 T.A1L BAZX5  157A
 ;  50 WLHGF KK8.T C20H6 G8A.. CWGN6 JM.MS S17RS E2YCJ Z28.9 JELD0  0C12
 ; 100 99G6F MD7X. ..D27 .M.3. 98.Z. .RFB5 .8..F 7.S5. 0M4.6 M4YL.  F02F
 ; 150 FYGJT .GN.. K.6R. ..0.. S7.0J F2A.6 AUN82 .F9DU .G80. .1.T.  A3C2
 ; 200 ..8.. SXY0. 0HM26 Z8ZLA E3.6E 8SMRJ T5.F7 CXDT9 Z.GDC B2..L  E112
 ; 250 4.T.. F2P.. T..UB Z.L.. BJ... ..... ..... ..... ..... .....  AD29
 ;--------------------------------------------------------------------
 ;Total PWN3A 2UY74 XLHDZ 7KWRA Z4S15 5LX0F P387A 1URMM HLHUY H9F8L 82D0
 ;--------------------------------------------------------------------
```

共通MIDI-MML言語「SPICE」システム

私たちBM音楽スタッフ一同は，さまざまな機種・環境で共通に使えるMML（Music Marco Language）システムを制作しました。その名も「SPICE」。このシステムは，現在インターネット上で公開されています。現在の最新版はV1.10Dです。

共通MIDI－MML言語「SPICE」システムは，以下の特徴をもっています。

●MMLを変換してSMF（スタンダードMIDIファイル）を出力する。

●動作環境はX68000，MS-DOS，Windows95，NT（コンソール），FreeBSD，およびLinux，すべての環境で同じMMLファイルを同じ方法で使用できる。

●対応音源は，GM，GS，XGが用意されているが，さらにユーザーが拡張することも可能。

●フリーウエアであり，配布規定を守るだけで，無料で使用できる。

「SPICE」システムは，以下のWEBページ上で公開されています。

URL＝http://www.shonan.ne.jp/~gorry/spice/

「SPICE」システムについての質問は，このホームページから参照できる会議室か，以下のアドレスへのE-MAILで受け付けています。

E-MAIL＝gorry@shonan-inet.or.jp

「SPICE」システムを使用したミュージック・プログラムの投稿を本誌でも受け付けています。上記E-MAILか以下の宛先までご応募ください。

〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　マイコンBASICマガジン編集部
「ミュージック・プログラム・コーナー」係

★**影**：ここでちょっと番外編。**編**：OF宛(?)で多い質問にまとめて答えちゃいます！●PNはどこに書けばいい？ **つぐ美**：記事欄の一番最後に書いてあると見落とさないので助かるわ。表の氏名のとこにも書いてあればさらにグッド◆**編**：次の質問は，●OFって何の略ですか？ ──→

♬ザ・ゲーム ミュージック プログラム♬

MS-DOS/X68000/Windows3.1以降＋SPICE＋SC-55用

PU/LI/RU/LA（プリルラ）
〜結晶体の山〜

●深津　将生（16歳）

©TAITO/ZUNTATA

はじめに

今回はタイトーのコミカルアクション・ゲーム「PU/LI/RU/LA」より，２面BGM「結晶体の山」です。ゲーム自体は８月末にPS/SSでエクシングから発売されたので知っている人は多いと思います。

解　説

この曲を聴くためにはSC-55+SPICE ver.1.07A(旧バージョン)以降が必要となります。

リストについてですが，この曲は前半と後半で曲調がだいぶ変化するため，MML部分は二つにわけてあります。その曲調の変化とは，調，テンポ，エフェクトの三つが変わることです。そのおかげでリバーブ&コーラスセンドデプスのマクロを二つ定義してあります。やろうと思えば，一つでも可能ですが，結構ややこしいのでやめました。それと，曲の一番最後にリタルダンドが掛かっていますが，それは@{TEMPO：〜}を多用して再現しました。

最　後　に

先日安価で中古のMT-32を入手したので，次回はおそらくG2の曲になるでしょう（都合によってはまたプリルラになるかも…）。

★参考にしたもの

・BM'97年５月号掲載の粟田英樹作「ワルキューレの伝説，マグマの洞窟」のリスト

・CDに付属の楽譜

GORRY先生より一言

ちょっと前の投稿からの掘り出しです。「これ来月載せよう」とか思いながら，つい忘れていた作品です。

変なひねりもなく，ごくオーソドックスなプログラミングです。こういう作品をお手本にSPICEプログラミングを始めるといいんじゃないかと思います。

『PU/LI/RU/LA〜結晶体の山〜』のプログラム・リスト

```
==== pu2b.smc ====

;-----------------------------------------------
;
;                PU・LI・RU・LA  [結晶体の山]
;
;                  (C)TAITO/ZUNTATA
;
;              Programed by M,Fukatsu
;
;-----------------------------------------------
#include            <smfstd.smi>
#include            <smf_gm.smi>
#include            <rol_gs.smi>
;-----------------------------------------------
#music-name         "PU・LI・RU・LA  [結晶体の山]"
#copyright          "(C)TAITO/ZUNTATA"
#programmer         "深津　将生"
#instrument         "SC-55"
;-----------------------------------------------
#division           48
#tempo              88
#beat               4/4,48,8
#fadeout-speed      128
;-----------------------------------------------
#define             WT:r192+?1                              ;ウェイト調整
#define             RC:${X-REVERB-SEND-DEPTH:?1}        ¥   ;リバーブ／コー
ラスセンドデプス&ウェイト
                       ${X-CHORUS-SEND-DEPTH:?2}        r192-?3 @%1
#define             RCB:${X-REVERB-SEND-DEPTH:?1}       ¥   ;リバーブ／コー
ラスセンドデプス
                       ${X-CHORUS-SEND-DEPTH:?2}
;-----------------------------------------------
1                   @{TRACK-NAME:"System & Beat & Tempo"}
2                   @{TRACK-NAME:"POWER DRUM(Kick & Snare)"}
3                   @{TRACK-NAME:"POWER DRUM(Hi-hat & Cymbal)"}
4                   @{TRACK-NAME:"POWER DRUM(Pearcusn)"}
5                   @{TRACK-NAME:"STANDARD DRUM(Tomtom)"}
6                   @{TRACK-NAME:"Bass"}
7,8                 @{TRACK-NAME:"E.Piano"}
9                   @{TRACK-NAME:"E.Organ"}
10                  @{TRACK-NAME:"Voice"}
```

★影：いまだにいるんだよな。編：OFの最初のページをよく読んでください！次，●プログラム・コーナーのイラストはどこに送るの?影：3月号にでかでかと書いてあったんだが…。編：投稿プログラム・イラスト係が正解です。●アンケートとイラスト，まとめて送るには? ——→

```
: 11,12                 @{TRACK-NAME:"Violin"}
: 13                    @{TRACK-NAME:"Bell"}
: ;-----------------------------------------------
: @s      1,0, 192,192,+15,                                @e     ;E x p r e s s
i o n  1
: @s      2,0, 576,576,-127,                               @e     ;E x p r e s s
i o n  2
: @s      3,0, 576,576,-92,                                @e     ;E x p r e s s
i o n  3
: @s      4,-8192, 12,12,0,                                @e     ;P i t c h  B
e n d
: ;-----------------------------------------------
: 1                     @{REM:"Initialising."}
: 1                     ${ROLAND-GS-RESET:}                r48
: 1                     ${RESET-ALL-CONTROLERS:}           r528
: ;-----------------------------------------------
: 2,3,4   @z10          ${WT:0}
: 5       @z9           ${WT:4}
: 6       @z1           ${WT:8}
: 7       @z2           ${WT:12}
: 8       @z3           ${WT:16}
: 9       @z4           ${WT:20}
: 10      @z5           ${WT:24}
: 11      @z6           ${WT:28}
: 12      @z7           ${WT:32}
: 13      @z8           ${WT:36}
: ;-----------------------------------------------
: 2               @16  v120 u120 @q0 o2     ${RC:85,60,0}  l8  q%2 @[+20 @]-20
: 3                         u70  @q0 o3     ${RC:85,60,0}  l16 q%2 @[+5  @]-5  r1
: 4                         u95  @q0 o5     ${RC:85,60,0}  l32 q%2 @[+4  @]-4
: 5               @0   v120 u115 @q0 o2     ${RC:80,60,4}  l16 q%2
: 6               @33  v115 u120 @q1 o2     ${RC:40,45,8}  l8  q%2 @[+20 @]-20 i1 r1
: 7               @5   v100 u100 @q1 o4 p80 ${RC:60,40,12} l16 q%0 @[+10 @]-10 i1 r1
: 8               @5   v100 u100 @q1 o4 p48 ${RC:60,40,16} l16 q%0 @[+10 @]-10 i1 r1
: 9       @@127,0 @8   v120 u110 @q1 o4     ${RC:80,70,20} l12 q%0 @[+25 @]-25 i1 M20
: 10              @100 v115 u95  @q1 o4     ${RC:70,55,24} l4  q%0 @[+30 @]-30 i1 r1
: 11      @@8,0   @40  v120 u85  @q1 o5     ${RC:80,75,28} l4  q%0             i1 M20
: 12      @@8,0   @40  v110 u60  @q1 o4     ${RC:80,65,32} l4  q%0 @[+5  @]-5  i1 M20
: 13      @@127,0 @38  v100 u95  @q1 o4     ${RC:60,40,36} l4  q%0 @[+20 @]-20 i1 r1
: ;-----------------------------------------------
: ;
: 2                      ${NRPN-DRUM-PITCH:38,68,0}        r1
: ;
: 4                      ${NRPN-DRUM-PANPOT:75,60,0}       r4
: 4                      ${NRPN-DRUM-PANPOT:69,96,0}       r4
: 4                      ${NRPN-DRUM-PANPOT:58,112,0}      r4
: 4                      ${NRPN-DRUM-PANPOT:37,32,0}       r4
: ;
: 5                      ${X-CH-RHYTHM-PART:9,2}           r4
: 5                      ${NRPN-DRUM-PANPOT:47,108,0}      r4
: 5                      ${NRPN-DRUM-PANPOT:45,64,0}       r4
: 5                      ${NRPN-DRUM-PANPOT:41,20,0}       r4
: ;
: 9                      ${BENDER-RANGE:2}                 r1
: ;
: 11,12                  ${BENDER-RANGE:2}                 r2
: 11,12                  ${NRPN-ENVELOPE-ATTACK-TIME:60,0} r2
: ;
: ;--------------------P a r t  1
: 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13   |:0 w112 @{REM:"Part 1 (4/4)"}
: ;--------------------D R U M
: ;
: 2       |:3 c4r.cc16cr4:| c4r.cc16c]dd16d16[
: 2       |:3 c4r.cc16cr4:| SW1,256,-1 c4r.cc16c16]d16d16[c16c16c16
: 2       |:3 c4r.cc16c]d4[:| c4r.cc16c]rd16d16[
: 2       |:3 c4r.cc16c]d4[:| c4r.cc16c>b16bb16<
: ;
: 3       ]c+4> |:14 a+4:| r4 <c+4> |:13 a+4:| [a+f+a+f+f+a+f+<<a>
: 3       c+>f+f+f+a+8f+f+f+f+a+8|:4 f+:| |:4 f+:| a+8f+f+f+a+f+f+a+8f+f+
: 3       |:4 f+:| a+8f+f+f+a+f+f+a+4 |:4 f+:| a+8f+f+f+f+a+8|:4 f+:|<
: 3       c+>f+f+f+a+8f+f+f+f+a+8|:4 f+:| |:2|:4 f+:| a+8f+f+f+f+a+8 |:4 f+:|:|
: 3       |:4 f+:| a+8f+f+f+a+f+f+a+8f+a+
: ;
: 4       r1r2. d+16>a16a16>>c+16 |:3 r1:| r2. <b-4 r1r2 u40 f+f+[f+f+[f+f+[f+f+[f+f+[f+f+
[f+f+[f+f+
: 4       |:8 r1:|
: ;
: 5       |:15 r1:| r2. ba8f w127
: ;
: ;--------------------B a s s
: ;
: 6       |:6 f4r.>ff16fr4<:| e4r.>ee16er4< SW1,256,-1 e-4r.>e-e-16e-r4<
: 6       d4r.>dd16d4d< d-4r.>d-d-16d-4d-< c4r.>cc16c4c< c-4r.>c-c-16c-4c-
: 6       |:2 a+4r.>a+a+16a+4a+<:| <f4r.>ff16f4f<f4r.>ff16ff12<c12f12
: ;
: ;--------------------E. P i a n o
: ;
: 7       |:3 ra |:7 <c>a:| ra |:3 <c>a:| |:4 <c>b-:|:|
: 7       rgag |:3 bgag:| SW1,256,-1 rgag |:3 bgag:|
: 7       |:7 r1:| r2. l64 ]]>>ab-<cde fgab-< cdef gab-
: ;
: 8       |:3 r |:4 fg:| f- |:3 gf-:| ge- |:3 ge-:| |:4 gd:|:|
: 8       rede |:3 gefe:| SW1,256,-1 fefe |:3 gefe:|
: 8       |:8 r1:|
: ;
: ;--------------------E. O r g a n
: ;
: 9       r1r1 r4c2&c8d16e16f2@N-1b-32&@N+0b-8&b-32a8.g8
: 9       r1r1 q%6 r4r>ef gab< cde SW1,256,-1 fga b<cd q%0 @N-1g32&@N+0g4...
: 9       |:8 r1:|
: ;
: ;--------------------V o i c e
: ;
: 10      rfecd>ab-rr1r1 <rfecda2gg1 SW1,256,-1 f1
: 10      |:8 r1:|
: ;
: ;--------------------V i o l i n
```

★**つぐ美**：封書にまとめて編集部宛でOK！**影**：ただし，イラストなんかの裏に，1枚ごとにコーナー名・住所・氏名・PNを記入すること。でないと編集部で迷子になって永久に葬り去られることも。コワイですね～。●1枚の愛読者カードに複数のネタを書いてもいいんですか？ ⟶

```
;
11        |:8 r1:| w127 SW2,256,%1
11        fec>a<c>b-fga2<dfed2>a<c1&c2.>b-a1&a1
;
12        |:8 r1:| w127 SW3,256,%1
12        a2.f2.c>b-2a2<d2.c->f&f6e6f6g6a3 r6b-6<c6d6c6d6e6f6g6e2r6c6d6e2
;
;- - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -B e l l
;
13        |:8 r1:| w127
13        a2.f2.c4>b-2a2<d2.c-4>f4&f6e6f6g6a3 r6b-6<c6d6c6d6e6f6g6e2r6c6d6e2
:
;- - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -P a r t   2
1         r3072 @{TEMPO:221} @{BEAT:6/8,48,8} @{REM:"Part 2 (6/8)"}
;- - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -T e m p o
;
#define                     TMP:r24 @{TEMPO:206-?1}
;
1         r1824
1         ${TMP:8} ${TMP:16} ${TMP:24} ${TMP:32}
1         ${TMP:40} ${TMP:48} ${TMP:56} ${TMP:64}
1         ${TMP:72} ${TMP:80} ${TMP:88} ${TMP:96}
1         ${TMP:104} ${TMP:112} ${TMP:120} ${TMP:128}
1         ${TMP:136} ${TMP:144} ${TMP:152} ${TMP:118} @{BEAT:4/4,48,8}
;
;- - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -D R U M
;
2         ${RCB:70,40}
2         |:4 r1:| r2 c4r2 ccc]d4.[
2         c4.e4.c4c]d4.[c4.e4.ccr]d4.[ c4.e4.c4c]d4.[c4ceerc>b4b4b<
2         ${RCB:85,60}
;
3         l8 ]]f+f+f+a+4f+ f+ra+4.f+ f+f+f+a+4f+f+rf+a+4f+
3         f+f+f+a+4f+f+4a+4.f+ r1r2
3         f+f+f+a+4f+ f+4f+a+4f+ f+f+f+a+4f+ f+f+ra+4.
3         f+f+f+a+4f+ f+4f+a+4. f+f+f+a+4f+ f+a+f+a+4.[[ l16
;
4         u105 |:4 r1:| r2 <a4r2 <d+8d+8d+8r4. |:6 r1:| u95
;
5         |:11 r1:| r4. b4a4f8
;
;- - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -B a s s
;
6         ${RCB:30,30} i0
6         ]>e2b<e>a4e4a4 e2b<e>a4<gr4>a d4.d4.e4.e+4. <r4f+r4e+f+e+f+r4.>
6         g2dgc4.<c>gc a2eaddr<d4. c2&c8c8b2&b8b8a2&a8a8g4.c+4.[
6         ${RCB:40,45} i1
;
;- - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -E. P i a n o   &   E. O r g a n
;
7,8,9     |:12 r1:|
;
;- - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -V o i c e
;
10        i0 @52 |:4 r1:| r2 <[ra8rg+8a8g+8a8r.]
10        |:6 r1:| i1 @100
;
;- - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -V i o l i n
;
11        ${RCB:80,70} i0 l8
11        |:6 r1:| b-r<crd>b-<c>b<c2 r4>b+<c+eg+f+2.
11        |:3 SB4,256,-1 f+4erde:| SB4,256,-1 f+4.e+4.
11        ${RCB:80,75} i1 l4
;
12        ${RCB:60,50} i0 l8
12        g2.@N-1a32&@N+0a..a2 r4gggg g4<@N-1c+32&@N+0c+16.r4>g
12        [f+0&b4.c+0&f+4.d0&g4.d+0&g+4. <r4er4d+ed+er4.>]
12        f2.ed+e2 a2.&a4.<c+4. >a+2.b2.b+2.<c+2.>
12        ${RCB:80,65} i1 l4
;
;- - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -B e l l
;
13        ${RCB:40,40} i0 l8
13        [b<rc+rd>b]b32[<c+16.rc+2 r4>b<c+d>b<c+4]e32[f+16.r4c+ >b4.r4.r2.
13        < ]]r4ar4g+ag+ar4.[[> |:6 r1:|
13        ${RCB:60,40} i1 l4
;
;- - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -L o o p
1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13   SW1,0 :|
;- - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -T r a c k   d a t a   ※ここから先は打ち込まなくて結構
;
;           Trk:     Total:  LP Start:    LP End:   LP Total:
;             1:    14400mc      576mc     5952mc      5376mc
;             2:    12290mc      576mc     5952mc      5376mc
;             3:    12290mc      576mc     5952mc      5376mc
;             4:    12432mc      576mc     5952mc      5376mc
;             5:    12480mc      576mc     5952mc      5376mc
;             6:    12334mc      576mc     5952mc      5376mc
;             7:    12300mc      576mc     5952mc      5376mc
;             8:    12300mc      576mc     5952mc      5376mc
;             9:    12544mc      576mc     5952mc      5376mc
;            10:    12336mc      576mc     5952mc      5376mc
;            11:    12480mc      576mc     5952mc      5376mc
;            12:    12480mc      576mc     5952mc      5376mc
;            13:    12480mc      576mc     5952mc      5376mc
;
;- - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -[ E O F
```

	1	6	11	16	21	26	31	36	41	46	Total
0	.....	....P	U7.ZW	RR.HF	U9.Y.	W.W.0	5CUC8	1WEYB	.KSY8	.T71.	5B03
50	RLSNJ	TZ341	.SH4E	UAYYC	E0G..	K.T7M	FS97B	3.N.H	L..L.	..PJR	D9D5
100	.11DP	4.7M.	B...P	KR...	CN9.N	M2...	K0H..	.BS..	.NB.D	B...1	F63A
150	JS.H.	.D.40	Y6TZ.	..KLE	7.PUA	R.K.9	...PW	NZ...	N...F	F...E	4E46
200	2EK.Z	7KKL.	..NRE	0..T.	.....	.....	.....	.....	.....	.....	27DE
Total	WY8LU	9SRZM	4CWDG	TBKLK	YBTNW	TUT8C	NF6FZ	K7A9H	ZLKTY	NH9M2	CD5C

★**編**：書いてもOKです。**影**：掲載率もアップでお得!?になるかも。**つぐ美**：あんまり長い文章だと載せにくいので，短いネタたくさん送ってくれるほうが嬉しいのよね（苦笑）**編**：スペースも少なくなってきましたので。**つぐ美**：今回はこのへんで。**影**：来月もOFをよろしく！

マイコンBASICマガジン

明日のスター・プログラマー

ベーマガ200号記念 プログラム・コンテスト開催!

おかげさまでベーマガも'99年2月号が創刊200号となります。これを記念して，プログラム・コンテストを開催します。下の募集要項をよく読んで，どしどし応募してくださいね！

① 掲載プログラム部門

ベーマガに掲載されたプログラムの中から，読者に投票してもらうもの。200号まで(予定)，ベーマガに掲載されたプログラムに，エントリー・ナンバーがつきます。アンケート・ハガキにあなたが「これはいい！」と思ったプログラムの番号を書いて送ってください。

② 特別プログラム部門

毎月の投稿とは別に，200号記念特別プログラムとして，今からじっくり制作してもらい，誌面では掲載できないような作品を募集するもの。BASIC以外にも，他の言語(C++Builderなど)やツールを使って作った作品でもOK！　どしどし編集部まで応募してください。作品は，

1.ゲーム/実用プログラム
2.音楽（オリジナルもOK！）
3.グラフィック（オリジナル以外にも，ゲームの素材などもOK！）

の3部門で募集します。そして，協賛メーカー各社の方々に審査してもらおうというものです。締め切りは11月8日。

※個人で作ったもののほかにも，友達と共同で作ったものや学校単位での参加も大歓迎です。

①は通常の応募規定を守って応募してください。

②は使用したパソコン環境，言語やツール類と，応募部門，住所・氏名・年齢を記入した紙を同封し，実行型データを送付してください。

あて先：マイコンBASICマガジン編集部「創刊200号記念プログラムコンテスト」係

今月はもう一歩のところでしたで賞

●**PC-9801用「雪々原」／空蝉**（**Dr.D**：対戦型の雪合戦で，雪だまを作ってためたりと戦略性はいいが，操作がしにくい。4人くらいでワイワイできるように改造するのも手じゃな）

●**PC-9801用「FILIN2」（実用）／小澤俊樹**（**編**：見やすくて使いやすいファイラーですが，BASIC以外のファイルを見るとエラーで止まるのが……。DOS-BASICでしたらそれ以外のファイルも処理できるといいですね）

●**PC-9801用「Lines And Circles」／中村英夫**（**つぐ美**：アイデアはとてもいいですね。お手紙にもありましたが，もっと複雑な図形の面があるとよかったですね。がんばって！）

影さんの マジック・ボックス

（ワンテク&アイデア募集コーナー）

投稿ありがとう

萩原大輔／伊東哉和／藤沢耕造／岩崎泰隆／荒巻岳志／犬飼　学／佐藤　誠／奇妙な手品師／木村圭吾／増田恵久／丹波　稔／小倉邦治／牧野達也／早坂伸浩／野口克浩／木村俊行／江崎安徳／桐岡昭広／碇野稔／数田尚弘／栗栖隆一／杉田充宏／参納大樹／中島健仁／国本祐樹／大和田敏成／北条清彦／阿部哲哉／ヤエ／森下信夫／スーさん／FOR-NEXT／武藤太朗／門田和樹／西澤寿彦

※全員紹介できなくてごめんなさい。

今月のワンポイント・テクニック

BMSの知恵袋 其ノ参

対応機種：PC-9801シリーズ互換機
N88-日本語BASIC(86) DOS&DISK

《画面を縦に引き伸ばす方法》

```
10 SCREEN 3,0,0,1:CLS 3
20 CIRCLE(320,100),60,4,,,.5,F
30 CLS:INPUT"倍率＝",BA:BA=BA+(BA>0)
40 OUT &HA2,&H4B:PUT &HA0,BA
50 GOTO 30
```

このプログラムをRUNすると横長の円が描かれ，倍率を聞いてきますので，2倍とでも入れてみてください。楕円が円になるはずです。

この方法をうまく使えば，メモリを節約できるうえ，「SCREEN　0」を使用するよりきれいな画質を得られます。

※注意）コンパイルすると無効になります。

▲by Blue Mirror Soft

簡単計算機

対応機種　FM TOWNS全機種
対応言語　F-BASIC386 V2.1

計算式を入力するとその答えを返します。普通の計算だけではなくABS，INT，RND等もまぜて使えます。

リストをそのまま（行番号も）入力して，KEISAN.BASという名前で保存してから実行。

```
KEISAN.BAS-------------------------------------
10 INPUT A$:S$="10 A="+A$
20 T$="20 CHAIN F$,60,ALL"
30 L$="LET.BAS":OPEN L$ FOR OUTPUT AS #1
40 PRINT#1,S$:PRINT#1,T$:CLOSE
50 F$="KEISAN.BAS":CHAIN L$,,ALL
60 PRINT "=";A:KILL L$:GOTO 10
-----------------------------------------------
```

このプログラムは入力された式を求めるプログラムをつくり，実行するという方法をとっています。

▲by 石田皓之

今月のワンライン・プログラム

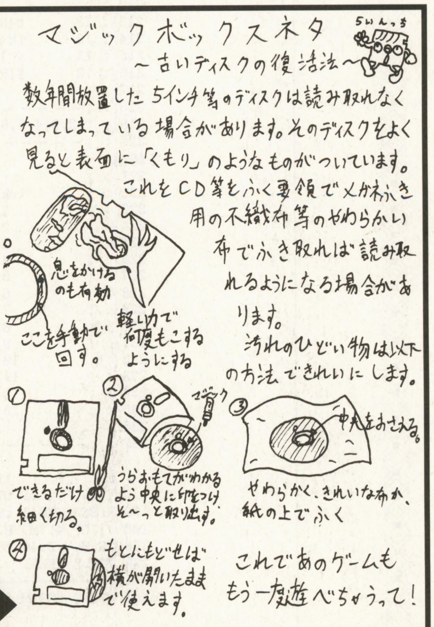
▼by 国貞康学

PC-9801シリーズ(N-88BASIC)用

```
10 INPUT M:FOR Y=0 TO 399
 STEP M:P=POINT(X,Y):LINE
(X,Y)-(X+(M-1),Y+(M-1)),P
,BF:NEXT X,Y:END
```

このプログラムは画面上に表示されている画像にモザイクをかけちゃうものです。
最初にINPUT文で倍率を指定すると，あとはテキトーにやってくれます。

今月のお★と☽ぼ☀け



▲by 5いんっち

影：このコーナーは，みなさんのプログラミングに関するワンポイント・テクニックや，アイデアなどを紹介していこうというもの。投稿する際は，機種や動作環境などもしっかり明記してください。
あて先：〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「影さんのマジック・ボックス」係

◆ 定期購読●直接購読のしおり ◆

弊社刊行の雑誌は，ご自宅直送方式の年間定期購読をお勧め申し上げます。スピーディーで確実，そしてお得な定期購読をぜひご利用下さいませ。

また　ご希望の雑誌・書籍が，ご近所の書店にない場合は右の振替用紙にて直接ご注文下さい。

■ 年間定期購読料（消費税込料金となっております。）

電気店	¥16,000	マイコンBASICマガジン	¥6,120
ラジオの製作	¥ 8,400	OAビジネスパソコン	¥6,800
電波新聞縮刷版	¥82,000		

■ 年間購読の特典

①特別号も通常の定価でご購読いただけます。
②電気店は13冊分の購読ができます。
③ＯＡビジネスパソコンは定期特別定価です。

◆確実な振替口座を利用してご送金下さい◆

送金手数料が不要で，確実な郵便振替でご送金をお願い申しあげます。手続きは簡単です。右の郵便振替用紙に下記の必要事項を記入し，郵便局窓口に必要金額と共にご提出いただくだけですみます。

①購読申込書に必要事項を記入ください。なお１年間，或は２年間購読かをはっきりご記入ください。
②払込通知票，払込票に送金合計金額と住所，氏名をご記入ください。払込通知票と払込票は絶対に切りはなさないようにしてください。なお，必ずフリガナをご記入下さい。
③弊社への御意見・御希望がございましたら，通信欄へご記入下さい。
④すべて記入が終了しましたら，案内文のみ切り離して郵便局窓口に金額を添えて提出してください。

∴振替によるご送金は，着本までに約２週間ほどかかりますのでお含みおきください。
お急ぎの場合は，現金書留に，右購読申込書を同封してご送金ください。

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

払込取扱票

02 東京

通常払込料金加入者負担

口座番号（右詰めにご記入ください）00150-3-51961

加入者名 株式会社 電波新聞社

金額 千 百 十 万 千 百 十 円 ※

料金

特殊取扱

※定期購読誌名	購読期間	送金額（送料当社負担）
※新規 継続	年 月号より 年間	円
御希望誌・ソフト・グッズ名	冊数	送金額（送料共）
		円
		円

通信欄

フリガナ
送付先住所
□□□-□□

産業分類 / 所属又は職種

フリガナ
送付先御氏名

電話 TEL / 年令 才 / 性別 男・女

払込人住所氏名
（郵便番号 ）
※
（電話番号 － － ）

受付局日附印

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省） （私製承認 東 第1005号）

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

払込票兼受領証

口座番号 00150-3 通常払込料金加入者負担
右詰めにご記入ください 51961

加入者名 株式会社 電波新聞社

金額 千 百 十 万 千 百 十 円 ※

払込人住所氏名 ※

料金（消費税込み） 円

受付局日附印

特殊取扱

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

切り取って郵便局へお出し下さい。

電波新聞社出版物一覧

（消費税込料金となっております）

97．4現在

図解エレクトロニクス工作⑩	1,835円	〒310円	通信サービスのしくみ	2,039円	〒310円
LAN対応データベースの構築ガイド	2,854円	〒310円	デジタルICのすべて	1,937円	〒310円
ロータス・アプローチ96活用ガイド	1,835円	〒310円	DVD & DVC 入門基本18章	1,529円	〒310円
Windows 95 活用ガイド	1,631円	〒310円	オール・アバウト・ウォーザード	1,509円	〒310円
ロータス・ワードプロ96活用ガイド	1,835円	〒310円	ビジュアルBASIC講座	1,988円	〒310円
新ビデオ技術ハンドブック	2,345円	〒310円	衛星のすべて（改訂版）	1,988円	〒310円
マルチメディアの基礎技術	2,039円	〒310円	エレクトロニクス用語辞典・改訂版	4,689円	〒380円
SEのための情報・システム工学入門	2,039円	〒310円	パソコン認定試験合格対策試験問題集3級・4級	2,039円	〒310円
VTRのすべて増補改訂版	2,141円	〒310円	衛星放送の越境と自由化	1,529円	〒310円
TVのすべて改訂版	1,988円	〒310円	JRA-VAN通信スターターブックforウィンドウズ	3,975円	〒240円
マイクロAccess 95活用ガイド	1,835円	〒310円	アマチュア無線受験マニュアル	1,988円	〒380円
新オシロ・ロジアナ入門講座	2,243円	〒310円	CD技術のすべて	2,039円	〒310円
まんが電気学入門増補改訂版	1,325円	〒310円	新トランジスタと半導体入門基本18章	1,631円	〒310円
図解コンピュータ基礎工学入門	1,937円	〒310円	たのしい電子工作④	1,580円	〒310円
マイクロコンピュータのすべて	1,937円	〒310円	これから始める人の電気学入門講座	1,937円	〒380円

※上記以外にも新聞・出版物がございますので最寄りの本社，支局へお問合わせ下さい。

東京本社 03－3445－8201（ダイヤルイン） 関東総局 0273－26－3206 広島支局 082－228－5581
大阪本社 06－203－3361 静岡支局 054－289－0121 高松支局 0878－61－3111
西部本社 092－431－7411 新潟支局 025－245－2526 鹿児島支局 099－226－3630
名古屋支局 052－261－4541 松本支局 0263－36－2266
札幌支局 011－641－5591 金沢支局 0762－63－8661
仙台支局 022－227－7211 京都支局 075－221－8021

キリトリ線

郵便はがき

141-8715

切手をお貼り下さい

（受取人）

東京都品川区東五反田1－11－15

電波新聞社

月刊
マイコンBASICマガジン
編集部⑥

200号記念キャンペーン応募用

ご住所（ふりがな）	〒 都・道 府・県		
電　話	－　－		
ご氏名（ふりがな）		年齢	歳
		性別	男・女
職業：		勤務先または学校名：	
本誌を　毎月・時々・初めて読む		何人で読みますか（　）人	

お楽しみプレゼント⑥応募欄

＊251ページを見て，希望品名と番号を一つだけご記入ください。

希望品名

創刊200号記念プログラム・コンテスト投票欄

（投稿プログラム・コーナーのタイトル上にエントリーNo.があります。
よいと思うプログラムのエントリーNo.を記入してください。）

1		2		3	

キ リ ト リ 線

月刊マイコンBASICマガジン⑥ 愛読者カード

●記事欄　★OFコーナー　■質問・感想

●あなたの持っているコンピュータ機器をご紹介ください。

パソコン

Windows環境にある(95　3.1)　ない

周辺機器

ゲーム機

●今後購入予定のコンピュータ機器は？

パソコン

周辺機器

ゲーム機

●今月号の本誌でよかった記事(タイトル名)は？

1位：　2位：

3位：　4位：

●今月号の本誌でつまらなかった記事(タイトル名)は？

●あなたはプログラミングに興味がありますか？

①経験あり（使用言語：　経験：　年)

②興味はあるが，経験なし　③興味なし

●別冊付録「DOS/V製作」に関してご感想を記入してください。

●広告資料請求欄●右のリストの番号を記入してください。

広告資料番号										

★プログラム投稿応募カード★

このカードは，プログラムの整理用に使います。必要事項を記入の上，作品に同封してください。
また，封筒にも機種名，タイトルを必ずお書きください。

マイコンBASIC

応募カード

機種名			
プログラム名			
氏名		年齢	歳
住所	〒		
TEL番号		応募年月日	年　月　日

6月号

	掲載ページ	資料請求番号
♠ハード/アクセサリ		
NEC	表2～前付カラー3	1
ローランド	前付カラー6	2
FDK	後付275	3
ダイアモンド・マルチメディア・システムズ	別冊付録表2	4
TWO TOP	別冊付録表4	5
♥メディア		
ソニー	表4	6
♣ソフト		
富士通ミドルウェア	前付カラー7	7
セガ・エンタープライゼス	中付カラー155	8
光栄	中付カラー156～158	9
マスターピース	中付カラー159	10
メディアクエスト	中付カラー160～161	11
SPS	中付カラー162	12
TGL	中付カラー163	13
CESA	中付カラー170	14
日本ファルコム	表3	15
◆レコード関連		
ファルコムレーベル(キングレコード)	記事中カラー215	16
♥学校関連		
コナミKCEスクール	前付カラー11	17
アミューズメントメディア総合学院	前付カラー13	18
日本ゲームソフト学院	前付カラー15	19
ヒューマンクリエイティブスクール	前付カラー17	21
バンタン電脳情報学院	前付カラー19	22
代々木アニメーション学院	前付カラー21	23
東京ゲームデザイナー学院	前付32	24
♠中古基板販売		
キョーワインターナショナル	記事中262	25
♣DOS/V		
ロケットサポートセンター	別冊付録1	26
ピーシーショップ ピーテン	別冊付録24	27
ユニテク電子	別冊付録表3	28

受付/月～日曜日：10時～17時（祝祭日含む）

「SEGA PC」シリーズは、通信販売でもお求めになれます。ご予約・ご注文は全国どこからでもフリーダイヤル（無料）で。 0120-556055

●ご購入申し込みは上記のフリーダイヤルで受け付けております。お申し込み後、商品は代金引き替えでお送りいたします。●通販の場合、上記金額には、送料が含まれております。（ただし、￥5,700以下の場合は、別途送料が必要となります。）●返品の場合は、商品到着後、8日以内に送料負担のうえ、ご返送ください。（なお、商品を開封された場合は、返品受付はできませんのでご注意ください。）●パソコンソフトのため、作動条件などは、ご注文時にご確認ください。●商品に関するご質問・ご相談は、「セガ PC」ユーザーサポートセンターへ、お電話にてお問い合わせください。TEL：047-380-6441 受付/月～金曜日：10時～17時（祝祭日除く）●Windowsは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。●Pentiumは米国Intel社の登録商標です。●ソフトの内容および発売日、価格等は、改善のためやむを得ず予告なしに変更する場合があります。●ソフトの動作環境については、必ず購入される商品のパッケージにてご確認ください。●表示価格は、消費税抜きの標準価格です。

セガPCホームページ http://www.sega.co.jp/sega/pc 開発・発売／SEGA™ 株式会社セガ・エンタープライゼス

KOEI®

古代中国から動乱の幕

乱世を統べる符牒（キーワード）、
それは天・地・人。

歴史シミュレーションゲーム

三國志® VI

20th Anniversary
20周年記念特別作品

◆好評発売中・Windows®95版：13,800円

攻略本	三國志VI ハンドブック 上 下 各本体2,000円 ●下巻 5月下旬刊行予定
小説	超・三國志 上 中 下 今戸榮一・訳編 各本体:971円
バラエティ	【歴史ポケット】爆笑三國志①〜③ 各本体:570円

大陸に異文化の風が吹きあれる。
馬蹄の轟きとともに――

歴史シミュレーションゲーム

チンギスハーン 蒼き狼と白き牝鹿® IV

20th Anniversary
20周年記念作品

◆好評発売中・Windows®95版：9,800円

攻略本	チンギス・ハーン 蒼き狼と白き牝鹿ハンドブック ●6月発売予定 本体2,000円

光栄 エクセレント・コレクション

Windows®95で楽しめる不朽の名作群！

歴史シミュレーションゲーム

三國志 II

20周年記念特別価格 7月3日発売予定
◆Windows®95版：5,800円

通信販売 お近くにお取扱い店がない場合、（株）光栄ネットの通信販売をご利用ください。
◆お問い合わせは 0120-55-3594（ゴーゴーサンゴクシ）（月〜金10:00〜12:00/13:00〜17:00 祝・祭日を除く）◆当社ホームページ http://www.koei.co.jp/ でも注文ができます。

●原則としてご返品はできませんので、ご了承ください。●通信販売以外のお問い合わせはお受けいたしかねます。●お申し込みは、クレジットカード（UC、JCB、VISA、Master、BC）、または郵便振替で受け付けております。代金引換は行っておりません。郵便局備え付けの用紙に郵便番号・住所・氏名・電話番号・商品名（機種等）・数量を記入し、口座番号00280-1-9389 加入者名 株式会社光栄 宛でお振り込みください。CD以外の商品には価格に消費税を加算してください。●送料はお買い上げ金額5,000円（税込）以上は無料、5,000円未満は500円です。●発送はお振り込みいただいてから通常2週間以内です。（在庫切れの品、新作を除きます）　◆お買い上げ金額2万円（税込）ごとに、KOEI特製テレホンカードプレゼント！

末まで。歴史ifの旅へ——
友情、葛藤、恋、青春——。
あざやかなる幕末世界！
リコエイションゲーム
維新の嵐®
幕末志士伝
20th Anniversary
20周年記念作品
◆好評発売中・Windows®95版:9,800円
バラエティ【歴史ポケット】爆笑新撰組
本体570円
革命児信長の生涯を活写した
シミュレーションロールプレイング！
英傑伝シリーズ
織田信長伝
20th Anniversary
20周年記念作品
◆好評発売中・Windows®95版:9,800円
小説 織田信長伝　覇望の日本編 井沢元彦・著 本体1,600円
歴史シミュレーションゲーム
信長の野望・武将風雲録
20周年記念特別価格
7月3日発売予定
◆Windows®95版:5,800円
NO COPY
これらのソフトは著作権法によって保護されています
使用条件を守りましょう
社団法人 コンピュータソフトウェア著作権協会
KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-1100（パソコン専用）・TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■Windows®、Microsoft®は米国マイクロソフトコーポレーションの米国およびその他の国における登録商標です。
■ソフト及び書籍の価格には消費税は含まれておりません。
■広告に記載されている社名及び製品名は、各社の商標または登録商標です。
■動作環境は商品パッケージをご覧ください。
■当社は本ソフトの無断複製・中古販売は一切許可しておりません。
株式会社光栄®
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861（代）

KOEI®

20th Anniversary
20周年記念作品

あの『手談対局』の最新作いよいよ登場。

強さ・速さを誇る囲碁対局ソフトの定番がさらに進化しました。あまたある対局ソフトの中でも群を抜いて手応えのある決定版です。

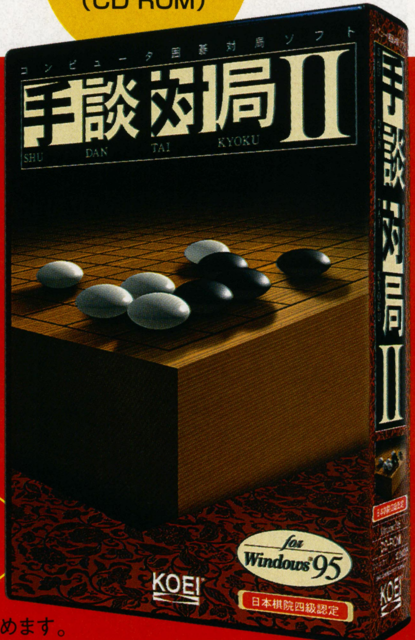
●応氏杯 ●FOST杯
2大タイトル3連覇の実力!

CATV・パーフェクTV・ディレクTV、Let's Tryチャンネル内番組「竜吾と繭の碁苦楽クラブIII」で「手談対局II」が紹介されています!

手談対局II
SHU DAN TAI KYOKU

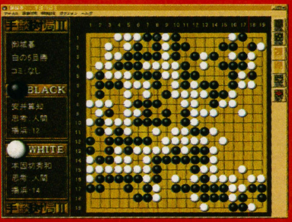
◆前作で実証済みのずば抜けた**棋力が、さらにアップ**
◆定評のある**着手の速さ・手筋の美しさ**
◆豊富な機能を新たに追加、**快適な操作性を実現**

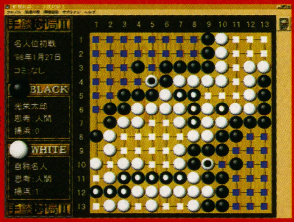
Windows®95版
価格:12,800円
(CD-ROM)

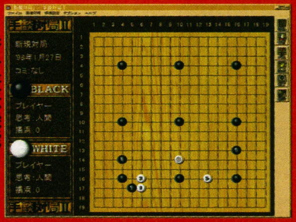


強さ・速さを誇る対局ソフトの定番、さらに進化!

昨年行われた応氏杯及びFOST杯において、95年からの3連覇を果たすなど、数々の選手権で優勝、囲碁ソフト初の3級を認定されたプログラム"HANDTALK"。その"HANDTALK"とシミュレーションゲームの雄・光栄の技術が合体。初心者から上級者まで楽しめる対局ソフトです。


▶通常画面


▶地合判定機能


▶番号表示機能

●棋譜読み込みは従来のGHT形式に加え、国際的規格である**SGF形式**にも対応。
●**棋譜印刷機能**…棋譜の印刷が可能に。
●**手順表示機能**…対局の手順を表示させながら対局できます。
●**番号表示機能**…碁盤上の石に着手番号を表示。
●**盤面編集機能**…盤面を編集し、名局を再現したり、途中から打ち次ぐことも可能。
●**仮打ち機能、ヒント機能、再現モード**の他、コンピューターの棋力を7段階に設定でき、幅広く対局を楽めます。
●碁盤・碁石のデザインは各々3種類。盤の大きさも9路盤・13路盤・19路盤から選ぶことができます。

好評発売中

通信販売 お求めは日本棋院販売部、パソコンショップ、百貨店でどうぞ。お近くにお取扱店がない場合は、(株)光栄ネットの通信販売をご利用ください。【クレジットカードもご利用いただけます/UC、JCB、VISA、Master、BC】
お問い合わせは通信販売専用 0120-55-3594 (月~金10:00~12:00 /13:00~17:00 祝・祭日を除く) ※通信販売以外のお問い合わせはお受けいたしかねます。
ゴーゴーサンゴクシ

NO COPY
このソフトは著作権法によって保護されています 使用条件を守りましょう
社団法人 コンピュータソフトウェア著作権協会

KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-1100(パソコン専用)・TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■Windows®, Microsoft®は米国マイクロソフトコーポレーションの米国およびその他の国における登録商標です。
■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
■広告に記載されている社名及び製品名は、各社の商標または登録商標です。
■動作環境は商品パッケージをご覧ください。
■当社は本ソフトの無断複製・中古販売は一切許可しておりません。

株式会社光栄®
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)

ハラへった
MASTERPIECE
経営シミュレーション
the family
ザ・ファミレス
restaurant
〜あの街を独占せよ〜
"やりたい放題"が美味しい飲食店ただ今、営業中。
Windows95, WindowsNT4.0 CD-ROM版 価格￥7,800(税別)
あなたは飲食店のオーナーとして和・洋・中、ジャンルを問わずにお店を経営。
ガンガン稼ぎ、どんどんチェーン展開して、外食産業に覇を唱えるもよし。
行列のできるラーメン屋、ガンコな日本そば屋、おしゃれなレストランなど、
あなたのこだわりの店や料理の鉄人を育て上げるのも思いのままです。
動作環境
◆Windows95◆CPU:486-100MHz以上のマシン(Pentium133MHz以上推奨)、メモリ:16MB以上(32MB以上推奨) ◆WindowsNT-Workstation 4.0◆CPU:Pentium166MHz以上のマシン、メモリ:64MB以上
●必要HD空き容量：50MB以上●ビデオ(解像度・色数)：800×600以上 256色以上●サウンドボード：上記OSに対応する全て●要CD-ROMドライブ●MIDI対応
MASTERPIECE
株式会社マスターピース
〒180-0004 東京都武蔵野市吉祥寺本町2-11-8 横山ビル5F
TEL.0422-21-4925 http://www.masterpiece.co.jp
※Microsoft、Windowsは米国Microsoft Corporationの登録商標です。
©1998 Masterpiece Co.,LTD.

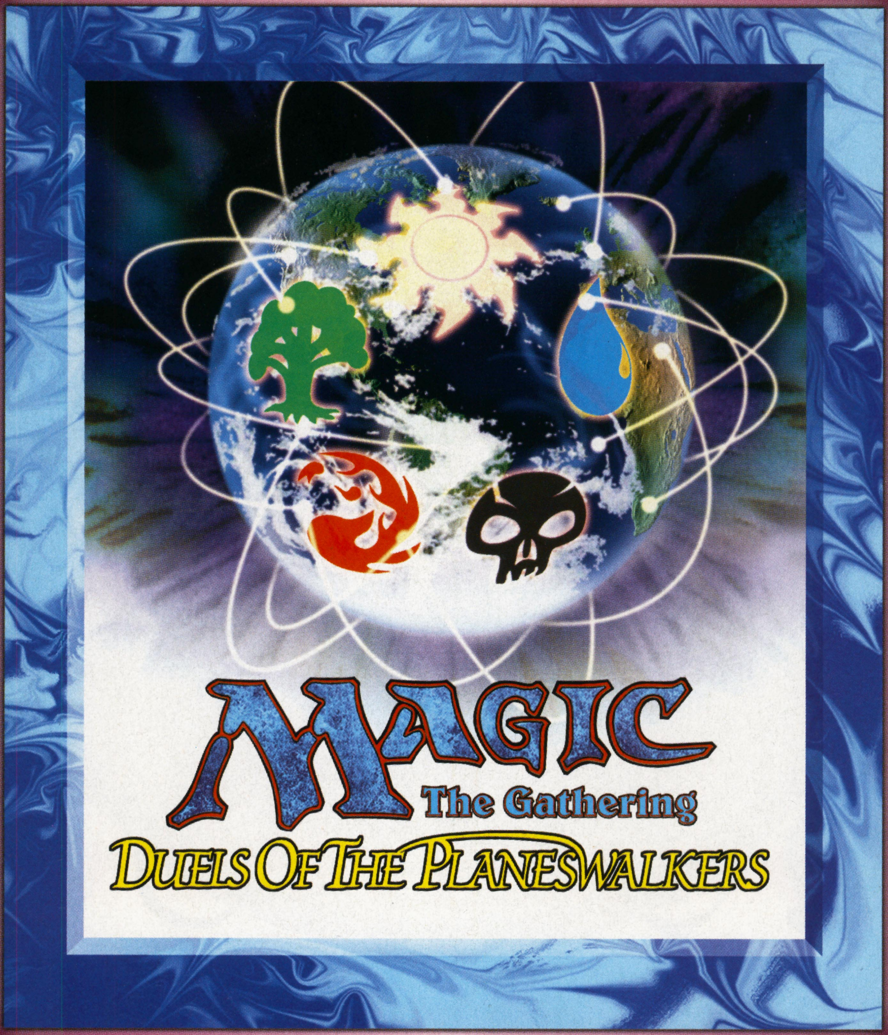
OFFICIAL Wizards OF THE COAST LICENSED PRODUCT

ManaLink

MICRO PROSE

Include!!

ManaLink™ (Magic's online software for Internet multiplayer)
NEW card expansion for the PC "Legends®" and "The Dark®"



いまだ、世界中で爆発的ブームを続けている「PC版 MAGIC : The Gathering®」遂に待望のインターネット対戦版が登場！

マジック：ザ・ギャザリング
デュエルズ・オブ・ザ・プレーンズウォーカーズ
英語版／完全日本語マニュアル付
Windows®95 好評発売中 ¥9,300（税抜）

■第4版400種はもちろん、新たに"*The Dark*" "*Legends*"の80種以上を追加！
■マルチプレイヤーモジュール"*ManaLink*"を同梱！インターネットで世界中のMAGICプレイヤーと対戦できるのだ！もちろん、LAN・シリアルケーブル・モデムでの対戦も可能。

Magic: The Gathering © 1997 Wizards of the Coast, Inc. Wizards of the Coast, Inc., Magic: The Gathering, Legends, The Dark, ManaLink, GatheringNet, Duels of the Planeswalkers, Spells of the Ancients, the tap symbol (↷), the mana symbols (✱, ♦, ☠, ☄, ♣) and DCI are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. Computer code and manual © 1997 MicroProse Software, Inc. MicroProse is a trademark of MicroProse Software, Inc. Produced under license from Wizards of the Coast, Inc. All other trademarks are the property of their respective holders. Illustrations by Randy Asplund-Faith, Daniel Gelon, Anson Maddocks, Jesper Myrfors, Mark Poole and Mark Tedin.

MAGIC THE GATHERING GATHERINGNET

好評発売中
Windows®95

マジック：ザ・ギャザリング 英語版
¥8,800（税抜）

マジック：ザ・ギャザリング 完全日本語版
¥9,800（税抜）

マジック：ザ・ギャザリング
スペルズ・オブ・ジ・エンシェンツ 英語版
¥4,800（税抜）

マジック：ザ・ギャザリング
スペルズ・オブ・ジ・エンシェンツ 完全日本語版
¥5,300（税抜）

MQ MEDIAQUEST
株式会社メディアクエスト
〒102-0075 東京都千代田区三番町6-26 住友不動産三番町ビル4F
TEL 03-3222-8639（ユーザーサポート：祝祭日を除く月～金 13:00～17:30）

ULTIM@TE RACE PRO™

遂に、究極の名を冠したレースゲームがやってきた!!

- ■ネットワーク対戦で最大16台のマシンが同時走行可能！
- ■マルチプレイでは敵のマシンを監視することも可能！
- ■4種のモード（タイムトライアル、コンピュータ対戦、ネットワーク対戦、デスマッチモード）が君を待っている！
- ■3次元計算によるダメージが、君の走りをリアルなものに！
- ■Microsoft® SideWinder® Force Feedback Pro対応
- ■3Dグラフィック アクセラレータ対応（3Dfx, PowerVR, Direct 3D）

アルティメット・レース・プロ日本語版

好評発売中

Windows® 95　CD-ROM

価格：￥8,800（税別）

Game©1996-1998 Kalisto Technologies. All rights reserved. Ultim@te Race Pro and Kalisto Entertainment are trademarks of Kalisto Technologies. The Mplayer logo is a trademark of Mpath Interactive, Inc. PowerVR™ and the PowerVR™ Extreme logo are trademarks or registered trademarks of VideoLogic Ltd. (U.K.) All rights reserved. Used with permission. The 3Dfx Interactive logo is a trademark of 3Dfx Interactive. MICROPROSE is a U.S. registered trademark of MicroProse, Inc. or its affiliated companies. All other trademarks are the property of their respective holders.

生と死が隣り合わせの世界、ダーク・アースで繰り広げられるリアルタイム・アドベンチャー。

DARK EARTH

- ■プレーヤーの行動次第で、様々に変化するストーリー
- ■リアルタイムで描画されるテクスチャにより演出されるリアルな光と影
- ■260以上のカメラアングルが光の都市スパルタの全体を案内
- ■3D描画による100種類以上ものキャラクター、そして5000以上ものアニメーションがキャラクターに生命を吹き込む

ダーク・アース 日本語吹替版

好評発売中

Windows® 95

価格：￥8,800（税別）

CD-ROM 2枚組

Game © 1996/1997 Kalisto Technologies. All Rights Reserved. DARK EARTH and KALISTO ENTERTAINMENT are trademarks of Kalisto Technologies. MICROPROSE is a registered trademark of MicroProse Software, Inc. MMX and the MMX logo are trademarks of Intel Corporation. All other trademarks are the property of their respective holders.

通信対戦の最新情報掲載中!!　http://www.mmq.co.jp

Microsoft® Windows®及びMicrosoft® Direct X™は、米国Microsoft Corporationの米国及びその他の国における登録商標です。　Pentium及びMMXは、米国Intel社の登録商標です。
Microsoft® SideWinder®は、米国Microsoft Corporationの米国及びその他の国における登録商標です。

PlayStation
HYBRID
ハイブリッド
価格 5,800〈税別〉yen
話題作
好評発売中！
1人暗黒のアジトへ
準備はいいか？
USE DIRECTIONAL BUTTONS TO CHANGE SELECTION
PRESS ✕ TO TAKE ACTION
たった1人の戦闘・・・
SET ON!
二度と引き返すことのできない
孤独な戦いがはじまる
伝説のSTGアーケード移植
PLAYER 2
CONTINUE
速射！
速射！
タイプA
タイプB
タイプC
首領蜂
DonPachi
選べるタイプは3種類
価格 5,800〈税別〉yen
(株) エス・ピー・エス
SPS
〒960-8151 福島市太平寺字過吹24-1
TEL0245-45-5777/FAX0245-45-1804
SPSホームページ URL http://www.sps.co.jp/
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー、コンピュータエンタテインメントの商標です。
Developed by Motivetime Ltd.
Published and distributed under license
from Elite Systems Ltd. by S.P.S. Co., Ltd.
Sublicensed by Four Winds Software Inc.
Copyright 1997 Motivetime Ltd.
All rights reserved.
©ATLUS/CAVE ©1996 S.P.S

TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY
Windows®95専用
CD-ROM版
5月22日発売予定
価格￥9,800(税別)
リアルタイムロールプレイング
EMBRACE
エンブレイス
深淵の闇に待ち受けるのは血の宿命
滅亡の危機から立ち直った人類を、再び闇が覆う。
魔物の発生の真相を探るべく、冒険者達は地下を目指す。
プレイヤーの意志によって自由に行える仲間の編成、
拠点の構築・・・深きダンジョンを舞台に、
あなただけの冒険が繰り広げられる!!
多彩なパーティーの組み合わせ。
あらゆるモンスターや人間を仲間に出来る。
便利な拠点システム。
ダンジョン内を占拠し、好きな家具で自分の部屋を製作。
戦闘は敵、味方入り乱れてのリアルタイムバトル。
微密に描かれたキャラクター達が動き回る!!
マウスによる簡単操作。ワンタッチで魔法が使用可能。
長大な地下迷宮。
その最深部に待ち受けるものは・・・・?!
●動作環境：Windows®95 日本語版の動作が保証されている環境
●CPU：Pentium™100MHz以上（推奨133MHz以上）
●必要メモリ：16MB以上（推奨32MB以上）
●グラフィック：640×480ドット、256色表示可能、
Direct X®対応のビデオカード（推奨ビデオメモリ2MB以上）
●対応音源：DirectSound対応のサウンドカード、
CD-DA、MIDI（GS規格）音源（なくてもプレイは可能です）
※画面は開発中のものです。予告なく仕様を変更することがあります。
■インターネットのホームページもご覧ください。http://www.tgl.co.jp
夢色くらぶ会員募集！
TGLのファンクラブです。入会金2,000円、年会費2,000円です。
お申し込み・お問い合わせは「夢色くらぶ」係まで！
©TGL 1998
※Microsoft®,Windows®,Direct X®は、米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。
※Pentium™プロセッサは米国Intel Corporationの商標です。
※その他記載の製品名および会社名は各社の商標および登録商標です。
企画・開発・販売 株式会社テイジイエル
本社/〒530-0037 大阪市北区松ヶ枝町1番3号 高栄松ケ枝ビル 0120-301067

マイコンソフト

- 最大1024×768ドットまで変換、一画面内に表示可能
- プレゼンテーションや教育施設に便利な画面拡大機能を搭載
- アップスキャン、ダウンスキャン両対応

XGA/SVGA対応！

(1024×768ドット)　(800×600ドット)

多機能ビデオ・スキャンコンバーター・ユニット

XVGA-2

標準価格 248,000円（税別）

（注：価格は予告なしに変更する場合があります。）

同梱品一覧… ●XVGA-2（本体）●ACアダプター ●リモコン ●フロッピー・ディスク（3.5インチ）●乾電池（×2）●取扱説明書 ●ソフトウエア取扱説明書 ●保証書 ●ユーザーズ・カード（ハガキ）●ACコード ●ビデオケーブル ●Sケーブル ●15ピン・アナログRGBケーブル ●IBM PC用RGB変換ケーブル（入力用）●Macintoshディスプレイ・アダプター ●Macintosh用スクリュー・ネジ（×2）●RS-232Cケーブル（IBM PC仕様）●PC-98用RS-232C変換コネクター ●8ピン-21ピン変換ケーブル（入力用）

マイコンソフト

★手のひらサイズのコンパクトタイプ

XPC-2は、パソコンの映像信号(RGB信号)を
家庭用テレビ(NTSC標準信号)に変換するユニットです。
大型テレビにパソコン画像を表示してのプレゼンテーションや
ビデオデッキに収録してのオリジナルビデオ制作などに
活用できます。

接続ケーブルは、入力用(15ピン2段タイプ、3段タイプ)各1本、出力用(15ピン3段タイプ、Sビデオケーブル、コンポジットケーブル)各1本が、付属されています。

主な機能

■映像信号の変換

本来、専用のディスプレイが必要なパソコンのアナログRGB映像信号を、家庭用のテレビで見られるように変換します。変換された映像信号は、ビデオ端子とSビデオ端子に出力され、ビデオデッキで録画することも可能です。

■スクリーンメニュー

テレビに表示されている映像の表示位置、明るさ、対応モードなどを調整をする際、テレビ上に設定項目内容が表示されますので、誰でも簡単に画面を見ながら設定できます。設定した内容は、内部メモリーに記憶されますので、接続するたびに設定する必要がない便利な設計になっています。

■縦・横方向表示位置調整

各メーカーでのパソコン機種には、それぞれ異なった信号レベルがあり、家庭用テレビの表示位置が異なります。XPC-2では、表示映像を上下・左右に移動させてテレビの表示位置をセンターに調整できます。

■画面比率の変更

家庭用テレビの性能上、縦方向に480ドット以上あるパソコンの映像は、変換後、画面からはみ出てしまいます。XPC-2では、画像を縦方向に縮小して疑似的に全画面を表示できます。

■ポーズ機能

テレビに表示されているパソコン映像を静止させ、同じ映像を表示させておく機能です。

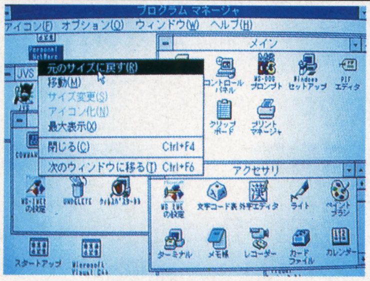
■スルーアウト機能

XPC-2は、家庭用テレビの信号と同時にパソコン専用モニタにも表示できます。また、XPC-2本体の電源をOFFにしてもスルーアウトできる設計になっています。
(仕様については、予告なしに変更する事があります。)

ビデオ・スキャンコンバーター・ユニット XPC-2

好評発売中 標準価格39,800円(税別)
(意匠登録済 第979619号)

▼映像出力例



Microsoftは米国Microsoft Corporationの登録商標です。Windowsは米国Microsoft Corporationの商標です。Windowsの正式名称はMicrosoft Windows Operating Systemです。

Ⓒ1995DEMPA/MICOMSOFT/J.UEKI.

対応機種

■NEC：PC-980I/PC-9821 ■EPSON：PC-286/386/486/586
■IBM：IBM PC/AT,PS/2(DOS/Vパソコン)
■各社：IBM PC/AT互換機，PS/2互換機 (DOS/Vパソコン)
■Apple：Macintosh※

●ご注意：ノートパソコンの場合は、外部RGB出力端子が標準装備されている機種または、アダプターなどで後付け装備できる機種が対象になります。
※Macintoshに接続する場合は、別売のMacintosh用変換ケーブル 標準価格3,500円(税別) が必要になります。MacintoshはApple Computer社の登録商標です。

対象画面モード

■640x400ドット水平同期周波数24kHz (PC-9821は、31kHz)
■640x480ドット水平同期周波数31kHz (Macintoshは、35kHz)
■800x600ドット水平同期周波数35kHz〜48kHz (DOS/Vパソコンのみ)
各対応機種は、上記画面モードが対象になります。

発売元：電波新聞社 販売部
〒141-8715東京都品川区東五反田1-11-15 ☎03-3445-8201 (ダイヤルイン)
企画・開発：マイコンソフト株式会社
〒530-0005大阪市北区中之島3-2-4朝日新聞ビル6F(電波新聞社大阪本社内) ☎06-203-2827

東京本社	03-3445-6111(大代表)	札幌支局	011-641-5591	関東総局	0273-26-3206	名古屋支局	052-261-4541	広島支局	082-228-5581
大阪本社	06-203-3361(大代表)	仙台支局	022-227-7211	松本支局	0263-36-2266	金沢支局	0762-63-8661	高松支局	0878-61-3111
西部本社	092-431-7411(大代表)	新潟支局	025-245-2526	静岡支局	054-289-0121	京都支局	075-221-8021	鹿児島支局	0992-26-3630

マイコンソフト

パソコン映像・音声信号を4台のディスプレイ・スピーカーに分配

アナログRGB分配ユニット

ROOTY

ルーティー　標準価格 10,800円（税別）

ROOTYは、2台のパソコン映像信号をセレクトスイッチで切り替え、最大4台のパソコン専用ディスプレイに同時表示ができる分配ユニットです。また、映像入力とは別に音声入力端子（ステレオ・ミニピン）を持ち、パソコンのサウンドカードやMIDI機器の音声も最大4台のアンプ内蔵スピーカーなどに音声分配もできますので、パソコンを使ったプレゼンテーションや会議、パソコン教室の授業など同じパソコン映像や音声を複数の人に「見せる」・「聞かせる」ことができます。

入力可能なパソコンは、DOS/V各機種とPC-9821シリーズで映像信号の映像帯域幅が125MHz以下のアナログRGB信号が対象となります。

ご注意：1280×1024ドット（60Hz）の映像が、およそ125MHzですが、これらの映像がすべて映像帯域幅125MHz以下とは限りません。パソコンや、ビデオカードによっては1280×1024ドット（60Hz）以下の映像信号でも映像帯域幅が125MHzを超えることがあります。

ROOTYの特徴

- **■パソコン画面を、4台のパソコン専用ディスプレイに同時に表示できます。**
- **■サウンドカードやMIDI機器の音声を、4台のアンプ内蔵・スピーカーに出力できます。**
- **■2台のパソコンを接続し、切り替えて使用できます。**
- **■映像帯域幅125MHzまで対応可能（1280×1024ドット相当）。**
- **■同期信号75Ωドライブ可能。**
- **■HsyncとVsyncをCsync（複合同期信号）に変換できる切り替えスイッチ付き。**

※Macintoshは、Apple Computer社の登録商標です。

入力側に接続できる機器

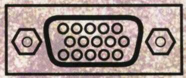
【映像】図1のアナログRGB出力端子を持つ、DOS/Vパソコン（IBM PC/AT互換機）または、図1の端子を持つNEC PC-9821シリーズ

【音声】パソコンやMIDI機器のラインアウト端子（LINE OUT）から出力される音声を入力できます。本機の音声入力端子の形状は、ステレオ・ミニプラグになっております。

出力側に接続できる機器

【映像】本機に接続できるディスプレイは、入力側のパソコンに対応した15ピン・アナログRGBディスプレイ（図1の入力端子を持つ機種）です。

【音声】本機の音声出力端子には、アンプ内蔵のステレオ・スピーカーや、ステレオ・コンポなどが接続できます。

図1


接続できない機器

入力側のパソコンで、図1のアナログRGB端子を持たないパソコン

例 ディスプレイ一体型のパソコンで、外部RGB端子のない機種／ノート型のパソコンで、外部RGB端子のない機種／Macintosh,及びその互換機

好評発売中

マイコンソフト

DISPLのきれいな画面でプレイすれば,ゲームも面白さ120%!

パソコン用ディスプレイにゲーム機をつないじゃおう アップスキャン・コンバーター・ユニットDISPL登場!

パソコン用ディスプレイを家庭用ゲーム機でも使いたい！もっと鮮明な映像でゲームを気持ちよくプレイしたい！そんな贅沢な望みにディスプルが応えます。ディスプルは21ピンRGBケーブルを持つゲーム機にマルチ対応する，アップスキャン・コンバーター・ユニットです。

※写真は開発中のものです。デザインなど、予告なく変更する場合がありますので、ご了承ください。

©くりひろし ©DEMPA マイコンBASICマガジン

好評発売中
定価19,800円(税別)
DP-3913346

DISPL
ディスプル
UP SCAN CONVERTER UNIT

ディスプルを使うと，こんなにきれい

◀家庭用テレビにゲーム機をつないだ映像です。キャラクターの輪郭がにじんで見えます。

いつもの映像が…
(ビデオ入力の画面)

◀ディスプルでパソコン用ディスプレイにゲーム機をつないだら…キャラクターの輪郭もクッキリ!

こんなにきれいに!
(ディスプルの画面)
■使用RGB ディスプレイ:NEC PC-KM173

■サムライスピリッツ斬紅朗無双剣 ©SNK 1995

対応するゲーム機

21 ピン RGB 映像出力端子を持つ機種
プレイステーション，スーパーファミコン，ネオジオなど（接続には別売りの純正 21 ピン RGB ケーブルが必要です。）

対応するディスプレイ

NANAO	56T・S
マグビュー	MX17S
MITSUBISHI	RD17G
ICM	LS-2617FNⅡ
飯山電機	MT-8617ES
NEC	PC-KM152，173など

※ディスプレイとの接続には，必ずディスプレイ付属のRGBケーブルか，各ディスプレイ・メーカーが販売している専用のRGBケーブルをご使用ください。

例：ウィンドウズが表示できるアナログRGBディスプレイ，マルチシンク・ディスプレイで，水平同期周波数31kHzで640×480の画面モードに対応しているもの

マイコンソフト

プレイしたいゲーム機をワンタッチ切り替え！

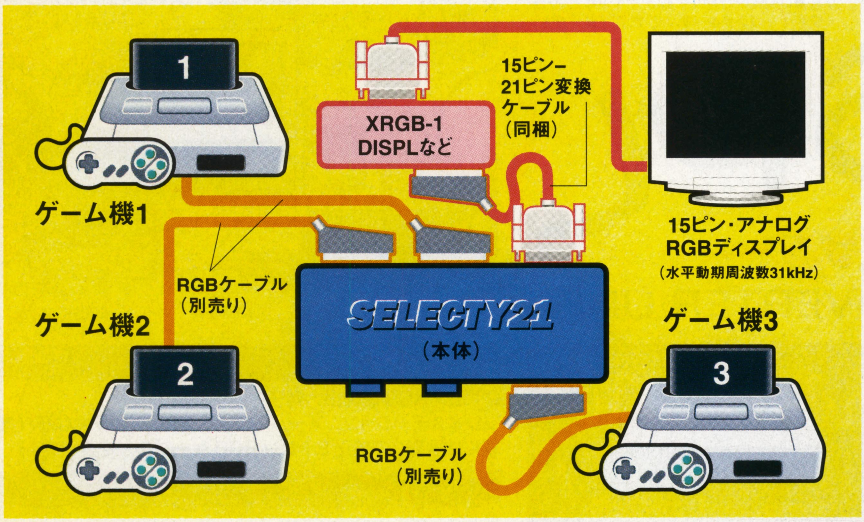
SELECTY21は、一つの21ピンRGB端子を最高3台のゲーム機で共有することができる21ピンRGBセレクターです。21ピンRGB端子を持つモニターやXRGB-1、DISPLなどに接続できます。

好評発売中

21ピンRGBセレクター
SELECTY21

標準価格7,800円（税別）

【SELECTY21セット内容】SELECTY21本体、15ピン－21ピンRGB変換ケーブル1本、取扱説明書、保証書



対応機種

【入力側】21ピンRGBマルチ端子を持つ機種…プレイステーション、スーパーファミコン、ネオジオ、セガなど（接続には別売りの純正21ピンRGBケーブルが必要です）

【出力側】●21ピンRGBマルチ端子を持つモニター●XRGB-1、DISPL●水平同期周波数15kHz・15ピンRGB端子を持つパソコンモニター（X68000用、FM TOWNS用モニターなど）

※「プレイステーション」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

主な特徴

21ピンRGB信号の選択

3個の入力端子（前面1、後面2）の21ピンRGBマルチ信号を本体前面の二つのスイッチによって切り替え、どれか一つを選択してモニターに表示することができます。

音声の出力

RGB出力端子の横についているミニピン・ジャックの端子から音声を出力することができます。映像信号と同時に音声信号も選択することができます。スピーカーも共有できます。

21ピン➡15ピン変換機能

21ピンRGBマルチの信号を水平同期周波数15kHzの15ピン・アナログRGBの信号に変換できます。X68000やFM TOWNSなどの水平同期周波数15kHzに対応したモニターに接続することができます。

2段階明るさ調整

電源不要

発売元：電波新聞社　販売部
〒141-8715東京都品川区東五反田1-11-15　☎03-3445-8201（ダイヤルイン）

企画・開発：マイコンソフト株式会社
〒530-0005大阪市北区中之島3-2-4朝日新聞ビル6F（電波新聞社大阪本社内）☎06-203-2827

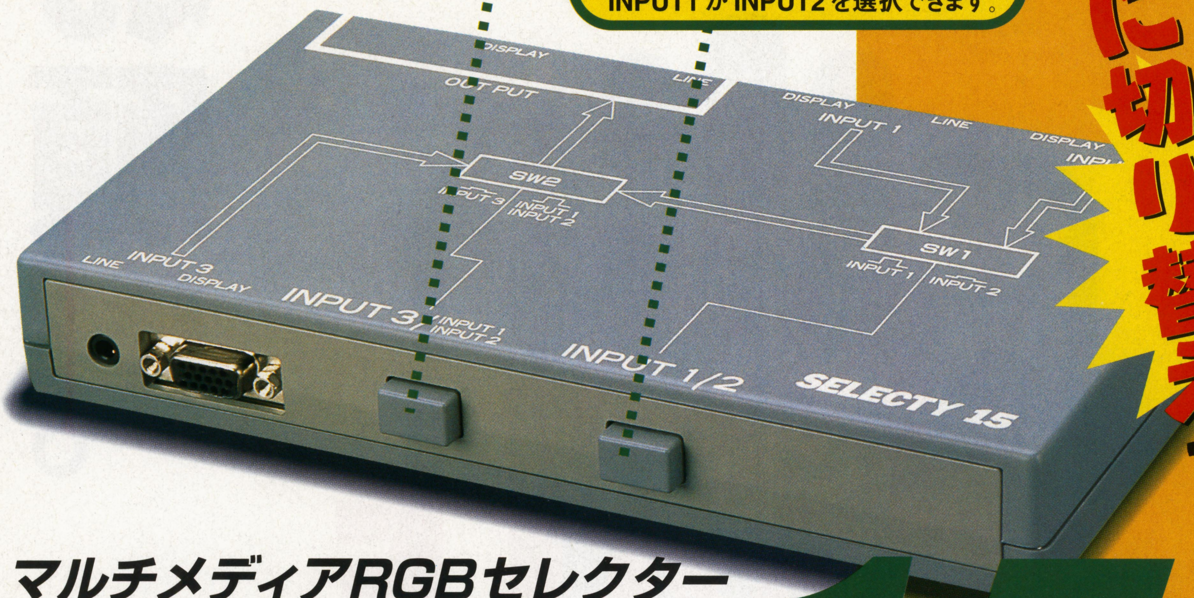
東京本社　03-3445-6111（大代表）	札幌支局　011-641-5591	関東総局　0273-26-3206	名古屋支局　052-261-4541	広島支局　082-228-5581
大阪本社　06-203-3361（大代表）	仙台支局　022-227-7211	松本支局　0263-36-2266	金沢支局　0762-63-8661	高松支局　0878-61-3111
西部本社　092-431-7411（大代表）	新潟支局　025-245-2526	静岡支局　054-289-0121	京都支局　075-221-8021	鹿児島支局　099-226-3630

マイコンソフト

こちらのスイッチで、本体前面のINPUT3か、本体後面のINPUT1，2を選択できます。

こちらのスイッチで、本体後面のINPUT1かINPUT2を選択できます。

ディスプレイもスピーカーも同時に切り替えできる！



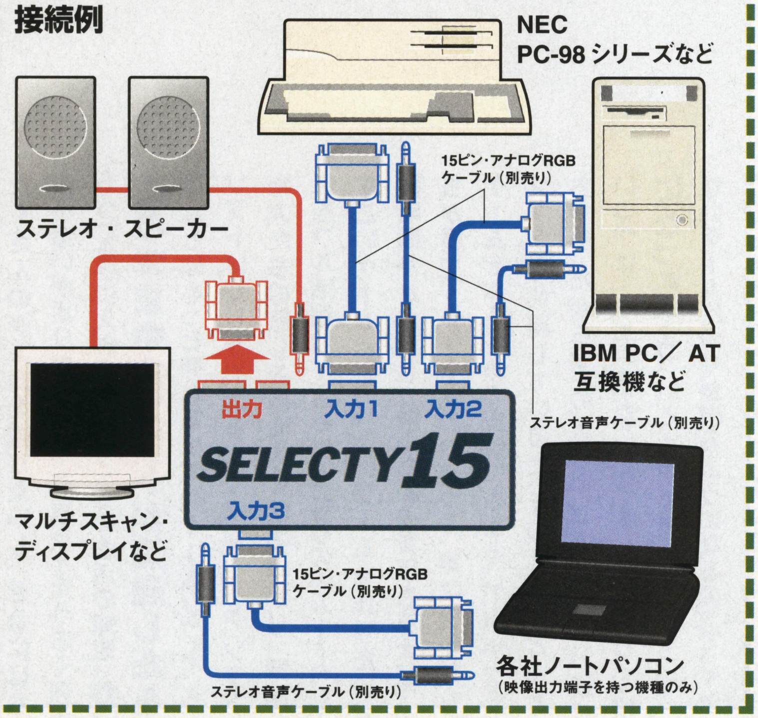
マルチメディアRGBセレクター

SELECTY 15

セレクティー

好評発売中
標準価格6,800円（税別）
DP3913348

接続例



SELECTY15は、１台のパソコン用ディスプレイを最高３台のパソコンで共有することができるマルチメディアRGBセレクターです。

PC-98シリーズとDOS/Vマシンの組み合わせでディスプレイを併用したり、ノートパソコンとの接続も簡単にできます。

主な特徴

RGB信号の選択

3個の入力端子（前面1、後面2）のRGB信号を本体前面の二つのスイッチによって切り替え、どれか一つを選択してディスプレイに表示することができます。

音声信号の選択

RGB端子の横についているミニピン・ジャックの端子に音声信号を入力することで、映像信号と同時に音声信号も選択することができます。スピーカーも一つの物を共有できます。

多機種対応

入力端子は15ピン・2段が1個、15ピン・3段が2個となっており、PC-98シリーズとDOS/Vパソコンの併用が可能です（マッキントッシュは接続できません）。また、出力端子は、15ピン・2段と3段がそれぞれあるので、どのディスプレイでも接続が可能です。

前面の入力端子

入力端子の一つを前面に配置することで、頻繁に取り外しをするノートパソコンとの接続がやりやすくなっています。

SELECTY15セット内容

SELECTY15本体、IBM PC変換ケーブル（入力用）1本、取扱説明書、保証書

※マッキントッシュには対応しておりません。ご注意下さい。

発売元：電波新聞社　販売部
〒141-8715東京都品川区東五反田1-11-15　☎03-3445-8201（ダイヤルイン）

企画・開発：マイコンソフト株式会社
〒530-0005大阪市北区中之島3-2-4朝日新聞ビル6F（電波新聞社大阪本社内）☎06-203-2827

東京本社	03-3445-6111(大代表)	札幌支局	011-641-5591	関東総局	0273-26-3206	名古屋支局	052-261-4541	広島支局	082-228-5581
大阪本社	06-203-3361(大代表)	仙台支局	022-227-7211	松本支局	0263-36-2266	金沢支局	0762-63-8661	高松支局	0878-61-3111
西部本社	092-431-7411(大代表)	新潟支局	025-245-2526	静岡支局	054-289-0121	京都支局	075-221-8021	鹿児島支局	099-226-3630

COMPUTER ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION

社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会

お願い。

NO RESALE

このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。

たくさんのゲームを遊びたいし、それにはちょっとお小遣いが足りないし。中古屋さんをうまく利用して、もう一本手に入れるのはぼくらの生活の知恵。**このまま中古ソフトが流通したら……だけど、**ほんとはもっと売れるはずのゲームソフト。もし中古ソフトばかりが出回るようになったら、ソフトを作った人たちの悲しみは大きくなるばかり。頭脳とセンスをフル活用して生み出されるのがゲーム。やっぱりすごいゲーム、おもしろいゲームを作りたい。それには時間がかかるし、作るための費用も莫大。今、ボクたちが買ってるゲームのお金って、実は次のおもしろいゲームを作るための資金にもなる。でもボクらが中古ソフトを利用していると、その資金がどんどん減っちゃう。だから、このまま中古市場があり続けると、いつかは…**つまらないゲームばかりの世の中になっちゃう。**いくら安く買えるからって、つまんないゲームばかりが出るようになるのって、イヤでしょ。だからみんな、ゲームソフトはちゃんと新品で買おうよっていうのが、上にあるマークの意味なんだ。ちょっと難しい話になっちゃうけど、中古ソフトって法律的にもダメなことなんだ。映画なんかで適用されている「頒布権」っていう著作物に対しての権利があって、これがゲームソフトにも当てはまる。だから、メーカーに無断で中古ソフトの売買ってしちゃいけないんだ。10年後ぐらい、今度はボクたちがゲームクリエイターになる時代がくる。そのとき、つまんないゲームしか作れない仕組になっていたら、どうする？**これって、けっこうマジメな問題なのだ。**ボクたちひとりひとりが考えて、中古ソフトの売買をやめなきゃね。

ゲームソフトは中古にはなりません。デジタル著作物なので、いつまでも新品と考えます。

Index

今月の売れ筋パソコン・ゲームHOT20 ………172
今月の新作 ………173
三國志Ⅵ　徹底研究その４ ………179
アクションRPGこそ我が青春
- 大逆鱗Ⅲ ………186
- エンブレイス ………188
- イース・エターナル ………190

Basic Magazineパソコン・ソフトセレクション
- FIFA　Road to WORLD CUP 98 ………192
- ナムコヒストリーVol.3 ………193
- 全女の魂　全日本女子プロレス30周年記念データベース ………194
- ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド ………194

メディアクエスト発Let's Play! 海外ゲーム
- ダーク・アース　日本語吹替版 ………195
- アルティメット・レース・プロ　日本語版 ………196
- パンツァージェネラル2　完全日本語版 ………197

新訂増補やぶらーコレクション
- ゾーク　グランド・インクイジター ………198

とことんぷよぷよSUN ………200

PC★Soft Side

パソコン・ソフト News Headlines

Windows95版『FFⅦ』の続報

昨年発売されたスクウェアの人気RPG『ファイナルファンタジーⅦ』のWin95への移植が決定したのは，既報のとおり。今月はその詳細をお伝えしよう。

Win95版の目玉は，フィールド画面や戦闘画面でのキャラクターが，PS版よりも細かいポリゴン表示で精緻（せいち）に描かれていること。また，ヤマハが開発した，外部音源を使わずにMIDIクラスの音が出せるソフトシンセサイザー「S-YXG70」を搭載，100曲以上ものBGMが，すべてアレンジ・バージョンで収録される。移植はスクウェアの海外法人であるSQUARE SOFT, INC.が担当し，発売は6月25日の予定だ。

ただ，残念なことに発売はアメリカとヨーロッパのみで，日本国内での発売予定はない，とのこと。なお，同じく海外のみの発売で，夏に『ファイナルファンタジーⅤ』がWin 95に移植されることも決定した。

◀戦闘画面でのクラウドのアップ。動きもかなりスムーズになっているぞ

©1997/1998スクウェア

グラフィックのないAVG

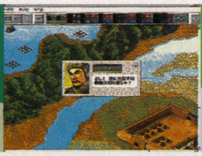
立体音響をウリにしているフジコムが，SF-AVG『ジュリアン』を発表した。『真怨霊戦記』で見せたフルボイスとリアルなサウンド効果は健在だが，今回はグラフィックが完全になくなった。真っ暗な画面に，ただ星が流れているだけなのである。かのワープ社がサターンで発表した『リアルサウンド～風のリグレット』を思わせるシステムだが，CD-ROM4枚組で展開する物語は，選択肢による分岐はもちろん，シューティングあり，迷路ありと多彩なフィーチャーが盛り込まれている。結末までの道のりは険しそうだ。Win95にて，6,800円で発売中。

◀ヘッドホン推奨。主人公ジュリアンの声は，長沢美樹が担当している

今月の売れ筋 パソコン・ゲーム HOT 20

おおかたの予想どおり『三國志Ⅵ』が好調なセールスを記録した。光栄作品としては，8位にも『英傑伝』シリーズの新作『織田信長伝』がランクイン。初登場タイトルのなかでは，TGLの『空を斬る！』『大運動会』や富士通の『エーベルージュ2』などの育成SLGが目立っている。国産ネットワークRPG『ライフストーム』は20位。

1 三國志Ⅵ
初登場

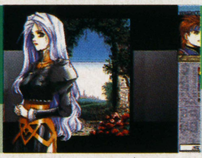


●光栄　●13,800円
●SLG　●Win95

2 マイクロソフト フライトシミュレータ98
前2位 3回

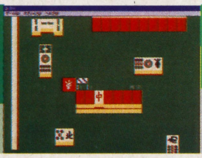
●マイクロソフト　●オープン価格
●フライトSLG　●Win95

3 シークエンス・パラディウム
前1位 2回



●工画堂スタジオ　●11,800円
●SLG　●Win95

4 ショックプライス500　麻雀
↑前5位 10回



●SME・インターメディア　●500円
●麻雀　●ハイブリッド

5 マイクロソフト エイジ・オブ・エンパイア
前4位 4回

●マイクロソフト　●オープン価格
●SLG　●Win95

6 戦国美少女絵巻 空を斬る！
初登場

●TGL　●9,800円
●RPG　●Win95

7 銀河英雄伝説Ⅴ
前3位 3回

●ボーステック　●10,800円
●SLG　●Win95

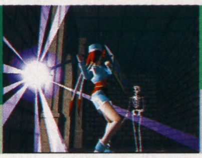
8 織田信長伝
初登場

●光栄　●9,800円
●SLG＋RPG　●Win95

9 NOëLタスクランチャー 千紗都だよ！
初登場

●パイオニアLDC　●6,800円
●アクセサリー　●Win95

10 ミッドガルド
初登場



●バロック　●9,800円
●RPG　●Win95

11	リヴン ～ザ・シークェル・トゥ・ミスト	●SME・インターメディア ●8,800円 ●AVG ●ハイブリッド	↑前8位 4回
12	ウイザードリー ネメシス アドベンチャー	●エレクトロニック・アーツ ●9,800円 ●AVG ●Win95	↑前13位 2回
13	ショックプライス500 花札	●SME・インターメディア ●500円 ●花札 ●ハイブリッド	↑前14位 2回
14	ショックプライス500 リバーシ	●SME・インターメディア ●500円 ●テーブルゲーム ●ハイブリッド	前10位 2回
15	エーベルージュ 2	●富士通 ●8,800円 ●SLG ●Win95	初登場
16	戦巫女	●アリスソフト ●7,500円 ●SLG ●Win95	↑再登場 4回
17	バトルアスリーテス大運動会	●TGL ●9,800円 ●SLG ●Win95	初登場
18	ウォーロック	●TGL ●9,800円 ●SLG＋RPG ●Win95	初登場
19	デスクトップ・キャラクター ドラえもん	●日本IBM ●1,200円 ●アクセサリー ●Win95	初登場
20	ライフストーム	●日本システムサプライ ●8,800円 ●RPG ●Win95	初登場

●ランキング協力店（集計期間3月1日～31日）

■パソコン・ゲームHOT20協力店

宮城県 ●CompCity仙台駅東口店☎022-291-4744　栃木県 ●ソフトプラザ遊基☎028-639-4755　群馬県 ●ソフトショッププラム☎0272-53-7594　埼玉県 ●ビットマップ☎0492-8455　東京都 ●アイ信マルチメディア館☎03-3987-3741●上新電機J＆P渋谷店☎03-3496-4141●メディアバレー町田（PCゲームコーナー）☎0427-21-2021●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館☎03-3251-3100　神奈川県 ●The Soft文教堂新横浜駅店☎045-474-3535　長野県 ●ラオックス・ヒナタコンピュータ館☎026-237-2221　富山県 ●ヤマダ電機TeccLandコンピュータ館富山店☎0764-21-0193　静岡県 ●システムイン吉野☎054-636-0630●パワーマート浜松西インター店☎053-430-0570　愛知県 ●九十九電機名古屋1号店☎052-263-1655　鹿児島県 ●ベスト電器出水パソコン館☎0996-63-3592

■アーケード・ゲームHOT10

全国のチャレハイ集計協力店のインカム情報を独自に集計

■基本的に'98年5月に発売される新作ソフトを紹介していますが，誌面制作の進行上，それ以前に発売されたソフトも一部含まれています。
■原則として，タイトル・発売日・価格などは予定のものです。メーカーの都合により変更される可能性があります。
■とくに表記がない場合，価格は税別価格です。
■表記されているジャンルは，メーカーからの資料をもとに，編集部において一定の基準により判断したものを使用しています。
■一般に，製品名・ソフト名・キャラクター名などに関する著作権・商標ほかの権利は，各メーカーに属します。基本的に当コーナーではC表記・TM表記などを省略しています。
■パソコン機種の略号の意味は，以下の通りです。Win95＝Windows95専用，Win3.1/95＝Windows3.1/95両対応，WinCE＝Windows CE専用，Mac＝Macintosh，P.Mac＝PowerMacintosh専用

ゲームソフト以外

FOR PERSONAL COMPUTER

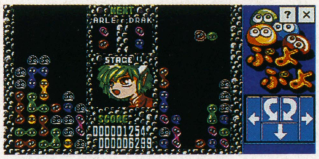
今月の新作

今月はSLGが豊作だ。『ザ・タワーII』『シムサファリ』などの開発系から，『プリンセスメーカー ゆめみる妖精』『My Dream』の育成系まで花盛り。ほかには『金沢将棋'98』に注目したい。機能が豊富なのはもちろんのこと，思考時間の短さは将棋ソフトとしてはトップクラス。棋力が非常に高いため，初心者は苦戦するかもしれないが，上級者にはオススメだ。

WinCE

ぷよぷよ for CE2

5／1 ■ボーステック ■アクションパズル ■4,800円 ■CD-ROM

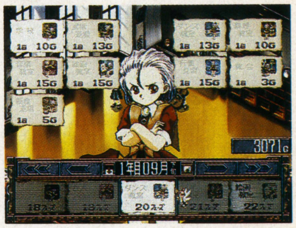


［メガドライブから移植］同じ色のぷよを4個以上つなげて消していくパズルゲーム。一度に多くのぷよを消すと，相手におじゃまぷよを送ることができる。CE&CE2用としてモノクロ版も収録。

Win95

プリンセスメーカー ゆめみる妖精

5／14 ■ナインライブス ■SLG ■6,300円 ■CD-ROM



［プレイステーションから移植］人間の女の子になりたいと願う妖精を娘として育てていく，育成SLGシリーズの最新作。ライバルの挑戦や親友の誕生日など，さまざまなイベントが発生する。

ハイブリッド（Win3.1/95 Mac）

ねこぢるうどん2

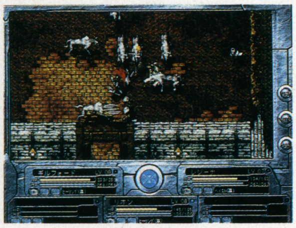
5／14 ■大和堂 ■エンターテインメント ■5,800円 ■CD-ROM

同名コミックの主人公，にゃー子とにゃっ太が活躍するミニゲーム集。難易度の高いゲームをクリアしてお金を貯めると，全7話の物語を見ることができる。原作の持つシュールなイメージは健在。

Win95

エンブレイス

5／22 ■TGL ■アクションRPG ■9,800円 ■CD-ROM



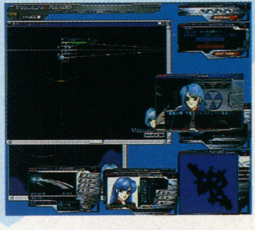
モンスター発生の真相を求めて，ダンジョン内を冒険するアクションRPG。すべてのモンスターを仲間にできたり，ダンジョン内に拠点を作ることが可能など，多くの独自要素を搭載している。

Win95

メビウスリンク3 プレアデス

5／21 ■アイマジック ■SLG ■8,800円 ■CD-ROM（2枚組）

▶デジタルコレクションには『メビウスリンク3D』のCG資料などを収録



◀新システムの搭載，インターフェイスの改良などにより，戦略の幅が広がった

昨年発売された『メビウスリンク3ファースト』用のシナリオ集。『～2』の「プレアデスシスターズ」や地域限定販売だった「レッドスターシフト」など，計11本のシナリオを収録している。

Win95

シムサファリ

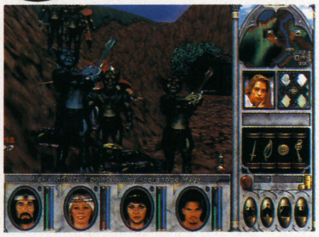
5／22 ■マクシス ■SLG ■価格未定 ■CD-ROM

［海外から移植］「シム」シリーズの最新作。プレイヤーはレンジャーとしてサファリパークやキャンプ場を造成・管理していく。ゲームに登場する動物や植物の詳細なデータを見ることも可能。

Win95 3Dボード専用

テュロック ダイノソアハンター 完全日本語版

5／22 ■アクレイムジャパン ■3Dアクション ■6,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］プレイヤーは主人公のテュロックとなり，ロストランドを舞台に人類の破滅をたくらむ破壊神と戦う。時空石を集める，クロノピースを探す，といったAVGの要素もある。

Win95

ぱずりん♥ぐ～ アマゾン編

5／28 ■ココナッツジャパンエンターテイメント ■パズル ■1,980円 ■CD-ROM

与えられたアイテムを組み合わせて，ステージ・クリアの条件を満たしていくパズルゲーム。一定時間たつとヒントマップが出現して，解きかたを教えてくれるのが特徴。全15ステージ構成。

ハイブリッド（Win95 Mac）

コンビニパッケージゲーム パッケぴょん

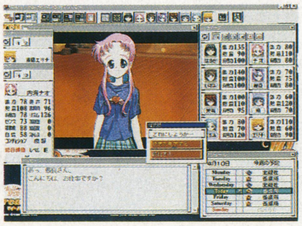
5／28 ■インナーブレイン ■オムニバス ■500円 ■CD-ROM

『コンビニパッケージゲーム』をリニューアルして廉価で発売。コンビニで販売されている商品のパッケージを使った5種類のゲームが楽しめるほか，壁紙とスクリーンセーバー4種類を収録している。

Win95

My Dream～オン・エアーが待てなくて

5／29 ■日本クリエイト ■SLG ■7,800円 ■CD-ROM（2枚組）

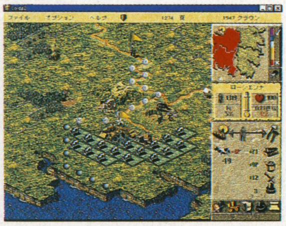


［プレイステーションから移植］声優をめざす8人の女の子たちの成長を描いた育成型SLG。プレイヤーは出版社の記者となって，彼女たちを見守っていく。キャラクター・デザインは今井ひづるが担当。

Win95

ローズ・オブ・ザ・レルムII デラックス（完全日本語版）

5／29 ■イマジニア ■SLG ■10,800円 ■CD-ROM

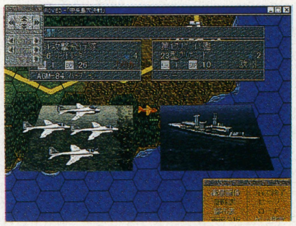


［海外から移植］同名SLGの第2弾。キャンペーンモード，カスタムモードのほかに，リアルタイムで進行する戦闘シーンのみを楽しめる「スカーミッシュ！」の合計3つのモードを収録している。

Win95

戦闘国家 IMPROVED

5／29 ■ワイピィアソシエイション ■SLG ■8,800円 ■CD-ROM

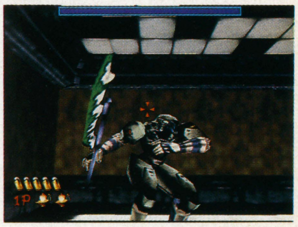


［プレイステーションから移植］現代戦の最新兵器が多数登場する戦術SLG。通常，短期決戦，キャンペーンの3種類のマップを収録したほか，実写とポリゴンを駆使したデータベースが付属している。

Win95

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド

5／下 ■セガ ■ガンシューティング ■7,800円 ■CD-ROM



［アーケードから移植］主人公トーマス・ローガンとなって，謎の洋館にひそむゾンビたちと戦うガン・シューティング。プレイヤーの行動によりストーリーが分岐する。各種コンフィグを用意。

■今月の価格改定ソフト（Windows95専用ハイブリッド／インナーブレイン／各500円）……●WAHAHA BREAKロムKING 500「テリー伊藤の極楽半丁ゲーム」●WAHAHA BREAKロムKING 500「かけそば'（ダッシュ）」●WAHAHA BREAKロムKING 500「アンクルトリスの世界一周」

Win95

松方弘樹のワールドフィッシング

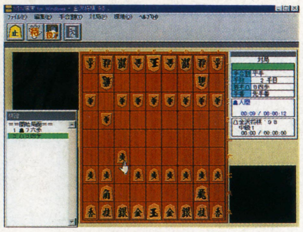
5／下 ■メディアクエスト ■フィッシング ■6,800円 ■CD-ROM

［プレイステーションから移植］実写ムービーとポリゴンを使用したフィッシング・ゲーム。オーストラリアの海を舞台にヒット&ファイトを楽しめる。フォースフィードバックプロに対応。

Win95

金沢将棋'98

5／下 ■セタ ■将棋 ■9,800円 ■CD-ROM



同名シリーズの新バージョン。将棋ソフトの有名プログラマー、金沢伸一郎氏による最新の思考ルーチンを搭載している。日将連ネットに対応しており、通信を利用した対人対局が楽しめる。

Win95

スーパーリアル麻雀PVI

5／下 ■セタ ■麻雀 ■9,800円 ■CD-ROM

［アーケードから移植］4人の女の子たちと2人打ち麻雀で対戦する、人気シリーズの第6弾を移植。アーケード版の内容を忠実に再現している。壁紙やスクリーンセーバーのオマケを収録。

Mac

ザ・タワーII

5月 ■オープンブック9003 ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM

ビルを建設し、さまざまな客層を相手にビジネスを展開するビルSLGの第2弾。建設予定地を新宿副都心、ワイキキリゾート、華厳の滝から選択でき、マップによってイベントや難易度が変化する。

Win95

ウォーロードIII～勇者の時代

4／22 ■インタープログ ■SLG ■7,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］AIを搭載したファンタジーSLG。12種類のシナリオのほか、ランダムマップジェネレータを使用することで、ほぼ無限に新シナリオを作成できる。最大8人までのLAN対戦が可能。

Win95

ライジングランド

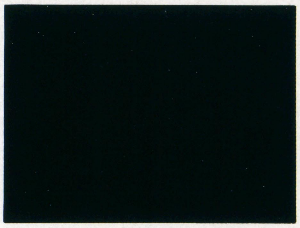
4／23 ■アスキーサムシンググッド ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］隕石の落下によって壊滅してしまった地球上で、文明の復興をめざすSLG。入植者に農業や軍事、外交などの訓練をさせ、自分のコロニーを発展させていく。30シナリオを用意。

Win95

ジュリアン

4／24 ■フジコム ■AVG ■6,800円 ■CD-ROM（4枚組）

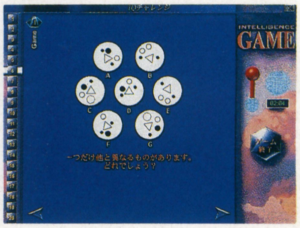


「サウンドアイ」シリーズ第2弾は映像がなく、音響のみで展開するSFアドベンチャー。プレイヤーはジュリアンとともに、時を旅しながらさまざまな謎を解いていく。マルチ・エンディングを採用。

Win95

IQチャレンジ

4／24 ■マイクロマウス ■パズル ■6,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］パズル感覚で楽しめる知能測定ソフト。全140問のゲームモードや、脳の構造を理解できるムービーを収録。出題される質問は、海外でも実際にIQ測定に使用されている。

ハイブリッド（Win95 Mac）

AQUAZONE™ メカージャ トリロイド・ヌル

4／24 ■オープンブック9003 ■データ集 ■3,600円 ■CD-ROM

モニターを水槽に見立てた電子アクアリウムの追加データ集。金属の体を持った架空の魚「MEKASIA」シリーズの第6弾で、三葉虫に類似したトリロイド・ヌルを収録している。

Win95 Mac

駄菓子屋ゲーム王 めざせ！ガキ大将編

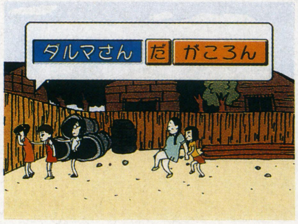
4／29 ■ポニーキャニオン ■オムニバス ■5,800円 ■CD-ROM

昔なつかしい遊びを題材にしたソフトの男の子編。チャンバラ、メンコ、ケン玉などで勝負して、勝つとアイテムがもらえる。最強のアイテムを手に入れてガキ大将になるのが目的。

Win95 Mac

駄菓子屋ゲーム王 となりのみよちゃん編

4／29 ■ポニーキャニオン ■オムニバス ■5,800円 ■CD-ROM

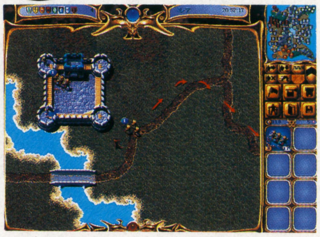


昭和40年代の遊びをテーマにしたミニゲーム・ソフトの女の子編。駄菓子屋さんで買い物をしたり、おはじき、まりつき、だるまさんがころんだ、ゴムとびで対戦してアイテムを集めていく。

Win95

トーン・レベリオン

4／下 ■ゲームバンク ■SLG ■8,800円 ■CD-ROM

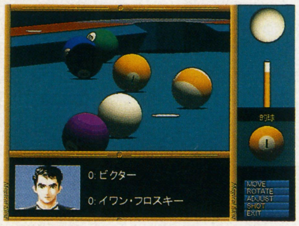


［海外から移植］15の惑星を舞台にしたスペースSLG。惑星エネルギーであるトーンを集めてその謎を解析し、最強の敵「リバイアサン」の打倒をめざす。最大で4人までの同時プレイが可能。

Win95

マジカルショット

3／20 ■ビクターソフト ■ビリヤード ■7,800円 ■CD-ROM

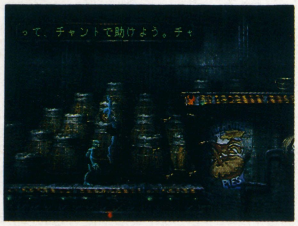


複雑なキーボード操作を排除し、マウスのみで9ボールが楽しめるビリヤード・ゲーム。個性豊かな8人と対戦できるほか、リプレイ機能により対戦相手や自分のショットを研究することができる。

Win95

エイブ・ア・ゴーゴー

3／26 ■ゲームバンク ■アクション ■6,800円 ■CD-ROM



［プレイステーションから移植］主人公のエイブをあやつって99人の仲間を助け出すアクション。ゲームスピークシステムの採用により、登場キャラとのコミュニケーションが重要になっている。

Win95

CLAW（クロー）

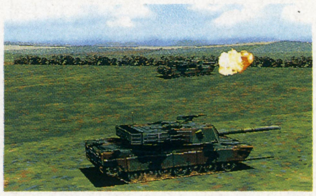
4／24 ■宝島社 ■AVG ■1,980円（税込） ■CD-ROM

キャプテン・クローの冒険を描いたアクションAVG。全14ステージからなり、各ステージの最後にはボスが待ち受けている。ネットワークによる最大64人でのマルチプレイが可能。書店販売。

Win95 日本語マニュアル付英語版

M1 TANK PLATOON II

5／7 ■メディアクエスト ■3Dアクション ■8,800円 ■CD-ROM



北アメリカ、中央ヨーロッパなどを舞台にしたウォーSLG。米国軍事評論家によって作成された仮想シナリオや、湾岸戦争で行なわれた戦車戦を再現したシナリオなどを収録している。

Win95 日本語マニュアル付英語版

TAKE NO PRISONERS

5/21 ■インタープログ ■アクション ■7,800円 ■CD-ROM

核兵器や細菌兵器によって荒廃した近未来を舞台に展開するアクション・ゲーム。走る，はう，泳ぐなどの多彩な動作と武器を駆使して敵を倒し，情報を集めて20エリアを探索していく。

Win95 日本語マニュアル付英語版

CARMAGEDDON SPLATTER

5/28 ■シナジーワークス ■レーシング ■7,800円 ■CD-ROM

車を破壊する，通行人をひき殺すなど，過激な要素を取り入れたレーシング。残虐な行為をすればするほど得点が加算されるアーティスティック・インプレッション・ポイントを採用している。

Win95 3Dボード専用／日本語マニュアル付英語版

RED LINE RACER

5/29 ■イマジニア ■バイクレーシング ■9,800円 ■CD-ROM

3周のラップを競い合う「アーケードモード」，ラップタイムに挑戦する「タイムトライアルモード」などが楽しめるオートバイ・レーシング。インターネット対戦では，最大8人でプレイできる。

Win95 日本語マニュアル付英語版

MIGHT AND MAGIC VI ～THE MANDATE OF HEAVEN

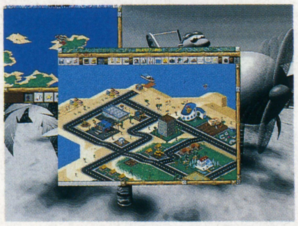
5月 ■イマジニア ■RPG ■9,800円 ■CD-ROM(2枚組)

3D視点を採用したRPG第6弾。200匹以上のモンスターや100人以上のNPCが登場，ゲームの進行とともにマップが変化するなどの要素も採用された。戦闘はリアルタイム制とターン制が選べる。

Win95 日本語マニュアル付英語版

HOLIDAY ISLAND

4/16 ■マイクロマウス ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM



未開拓の島にホテルやカジノ，観光地などを設置して一流のリゾート地に発展させる。同業者を失脚させるため，相手のリゾート地のプールにピラニアを放つといった妨害工作も使える。

Win95 日本語マニュアル付英語版

ACTUA ICE HOCKEY

4/17 ■マイクロマウス ■アイスホッケー ■9,800円 ■CD-ROM

冬季オリンピックをモチーフにしたアイスホッケー。20か国のスター・プレイヤーが実名で登場するほか，試合もオリンピック同様の形式で行なわれる。プラクティスモードも搭載。

Win95 日本語マニュアル付英語版

F-15

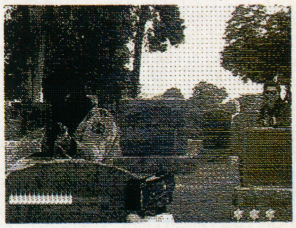
4/24 ■エレクトロニック・アーツ ■フライトSLG ■8,800円 ■CD-ROM(2枚組)

F-15Eストライクイーグルを使用したフライトSLG。初心者用の「トレーニングミッション」，自分でミッションを作成できる「インスタントアクション」など，多くのモードを収録している。

Win95 日本語マニュアル付英語版

BLOOD BATH AT RED FALLS

3/6 ■亘香通商 ■シューティング ■6,800円 ■CD-ROM



保安官となって町の治安を守る，3D視点によるシューティング・ゲーム。アメリカの片田舎を舞台に，凶悪な武装集団と銃撃戦をくり広げる。実写データを使用した迫力ある映像が特徴。

ゲームソフト

FOR PERSONAL COMPUTER

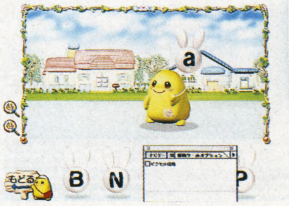
今月の新作

いつにも増してバラエティに富んでいるが，とくにアニメ系のソフトが多い。注目の1本はエッチェボンボの『ブルース・リー伝説～ドラゴンと呼ばれた男』。世界的アクション・スター，ブルース・リーのレア写真や映像を多数収録しており，彼の死後に乱発された，いわゆる「偽ドラゴン映画」も紹介されている。ファン必見ソフトと言えるだろう。

ハイブリッド（Win95 Mac）

スマイルタウン

5/12 ■がくげい ■教育 ■5,800円 ■CD-ROM

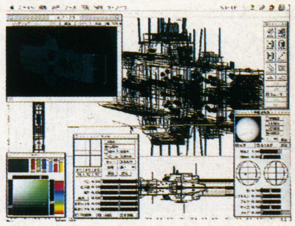


3才から小学校高学年までを対象とした英語学習ソフト。アルファベットの読み書きをゲーム感覚でマスターできるほか，マイクがあれば自分の声を録音して簡単な英会話を練習することも可能。

ハイブリッド（Win95 Mac）

銀河英雄伝説ヴァーチャルフィギュア

5/15 ■ボーステック ■ツール ■6,800円 ■CD-ROM

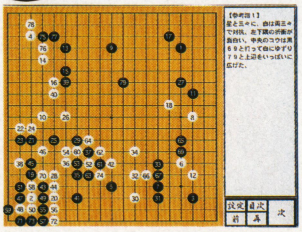


人気作品「銀河英雄伝説」に登場する戦闘機や戦艦の3次元形状データを収録したCD-ROM。収録されている機体データと背景画像を組み合わせて，好みの3D・CGアートを作成することができる。

ハイブリッド（Win3.1/95 Mac）

もっとつよくなる囲碁の先生　布石編2

5/15 ■ゼロ ■教養 ■6,800円 ■CD-ROM(2枚組)



同名シリーズ『～布石編』の上級者向けバージョン。囲碁でよく打たれる代表的な型を，テキスト＋音声という構成でわかりやすく解説する。目外し，高目，三々といった各種定石を多数収録。

ハイブリッド（Win3.1/95 Mac）

あさりよしとおCD-ROM画集「ヴィスタフカ」

5/15 ■ガイナックス ■画集 ■9,800円 ■CD-ROM

多方面で活躍している漫画家，あさりよしとおの絵画集。未発表のイラストを含む約170作品を，同氏の解説つきで鑑賞できる。収録作品を自動表示してくれるスライドショー機能も搭載。

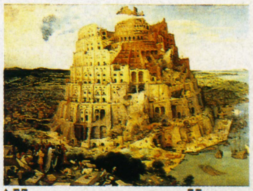
▶描き下ろしを含む多彩なイラストのほか，漫画作品もいくつか収録されている

◀その作品を描くにあたって氏が活用した参考資料，下絵なども参照できる

ハイブリッド（Win3.1/95 Mac）

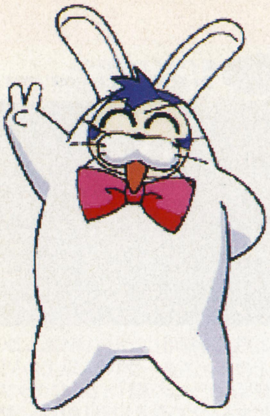
新潮美術ROM　ブリューゲル

5/21 ■ボイジャー ■データベース ■7,000円 ■CD-ROM



［海外から移植］同名シリーズの第4弾。16世紀最大のフランドル派画家，ブリューゲルによる作品23点と，同時代を生きた画家たちの作品86点を，テキストとナレーションで紹介する。

■今月の価格改訂ソフト（Windows95専用ハイブリッド／インナーブレイン）……●ペーパーフィギュア装甲騎兵ボトムズ スコープドッグ（6,800円）●ペーパーフィギュア美少女戦士セーラームーン（6,800円）●ランジェリーポーズコレクション780（3,500円）



ハイブリッド(Win95 Mac)

ペーパーフィギュア ボトムズ2 ブルーティッシュドッグ

5/21 ■インナーブレイン ■ツール ■6,800円 ■CD-ROM

アニメ「装甲騎兵ボトムズ」に登場したアーマードトルーパー，ブルーティッシュドッグをペーパークラフトで再現するソフト。組み立て作業での注意点は，ムービーを使って解説してくれる。

Win3.1/95

しゅっぽっぽジュニア2～すうじでゴー！

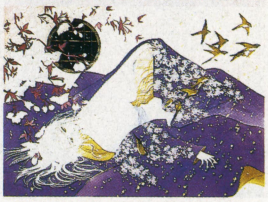
5/22 ■WittyWolf ■教育 ■5,800円 ■CD-ROM

幼児向け算数学習ソフト『しゅっぽっぽジュニア』の第2弾。ゲーム中に用意されている10種類のミニゲームをプレイすることで，数量計算や時計の見かたといった，数字に関する基礎知識を養える。

ハイブリッド(Win95 Mac)

CLAMP学園電子分校 第2号

5/22 ■カルチュア・パブリッシャーズ ■エンターテインメント ■3,000円 ■CD-ROM

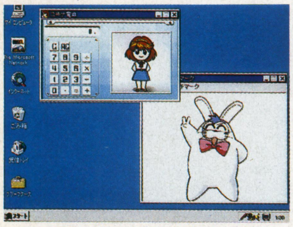


人気作家集団・CLAMPのオフィシャルWebサイトをCD-ROM化。'97年10月1日～12月27日にインターネット上で公開されたWebページを中心に，メンバーの対談，未発表作品などを紹介する。

Win95

ナデシコで遊ぼう！Vol.1

5/22 ■角川書店 ■アクセサリー ■5,800円 ■CD-ROM

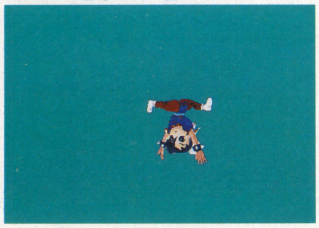


劇場版も公開される「機動戦艦ナデシコ」のアクセサリー集。時間帯に応じて絵柄が変わるアナログ時計，電卓，セーバー，オリジナル音声ファイルと，多種多様なコンテンツを収めている。

Win95

オールカプコンワールド デスクトップアクセサリー集

5/25 ■ビームエンタテインメント ■アクセサリー ■3,680円 ■CD-ROM



カプコンのゲームキャラにスポットを当てたデスクトップ・アクセサリー集。ゲーム・センターなどで多くの支持を得ている人気キャラたちが，デスクトップ上で楽しいアクションをくり広げる。

ハイブリッド(Win95 Mac)

ブルース・リー伝説 ～ドラゴンと呼ばれた男

5/27 ■エッチェボンボ ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

世界的アクション・スター，ブルース・リーの魅力をCD-ROMに凝縮。映画制作時やプライベート時の貴重な写真に加え，スクリーンセーバー，壁紙などのアクセサリーも多数収録されている。

▶なかなか見ることができない貴重な写真が，300点以上も収録されている

◀映画中のすばやいアクションをスローモーションで解析するコーナーもあり

Win95

ラジロム モーニングVol.5 吉田古奈美

5/28 ■翔泳社 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

時間ごとに区切られたラジオ番組を毎月6本ずつ発売していく同名シリーズの第5弾。今回の舞台は箱根温泉。パーソナリティの吉田古奈美が，ゲストに白鳥由里を迎えて楽しいトークを展開する。

Win95

ラジロム ブランチVol.5 豊嶋真千子

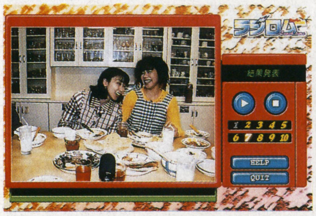
5/28 ■翔泳社 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

毎月発売されるCD-ROMで，ラジオ番組を展開していく『ラジロム』シリーズ。「真千子とシュガーのこれがお気に入り」では，司会の豊嶋真千子が利き酒ならぬ“利きアイス”に挑戦する。

Win95

ラジロム ランチタイムVol.5 長沢美樹&夏樹リオ

5/28 ■翔泳社 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

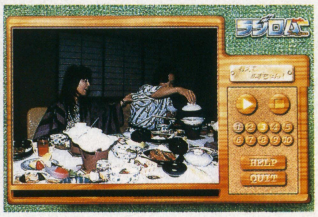


長沢美樹と夏樹リオの声優コンビがパーソナリティを務める同名シリーズのランチタイム編。今回は司会のふたりが念願の料理対決を敢行する。ホームページとの連動コーナーもスタート。

Win95

ラジロム ティータイムVol.5 こおろぎさとみ&南 央美

5/28 ■翔泳社 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM



CD-ROM版ラジオ番組『ラジロム』シリーズの1本。司会のふたりが箱根温泉からイベント情報や投稿作品を紹介する。オープニングでは，3月29日に行なわれたアニラジフェスタの模様も放送。

Win95

ラジロム ナイトVol.5 かないみか&結城比呂

5/28 ■翔泳社 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

CD-ROM上でラジオ番組を展開していく同名シリーズのナイト編。かないみか&結城比呂のパーソナリティふたりが楽しいおしゃべりを交えつつ，リスナーからの投稿やメールを紹介する。

Win95

ラジロム ミッドナイトVol.5 平松晶子

5/28 ■翔泳社 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

声優，平松晶子がパーソナリティを務める『ラジロム』シリーズのミッドナイト編。おなじみのメールコーナーほか，「ミッドナイトインフォメーション」では今後の出演情報などを紹介している。

Win95

新ナンバーズシミュレーション

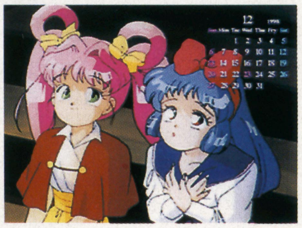
5/28 ■インナーブレイン ■エンターテインメント ■6,800円 ■CD-ROM

ナンバーズ予想ソフト『ナンバーズシミュレーション』の改良版。前作のふたつの予想法に，一定条件を満たす番号を抽出する「セレクション予想」が加わり，より高確率の予想が可能になった。

ハイブリッド(Win95 Mac)

アイドル天使ようこそようこ Favorite Box

5/28 ■インナーブレイン ■エンターテインメント ■6,800円 ■CD-ROM



番組終了後も根強い人気を誇る同名アニメのアクセサリー集。スクリーンセーバー（5種類），壁紙カレンダーなどの定番アクセサリーに加え，テレビ・シリーズ第1話の台本が完全収録されている。

ハイブリッド(Win95 Mac)

銀河鉄道999 エターナル・ファンタジー メモリアルアルバム

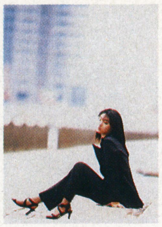
5／28 ■インナーブレイン ■データベース ■6,800円 ■CD-ROM

「銀河鉄道999」の新作映画がテーマのデータベース。セル画，絵コンテ，設定資料などから厳選した約400点の画像が高解像度で収録されている。デスクトップ・カレンダー&セーバーつき。

ハイブリッド(Win3.1/95 Mac)

G-POP MANAMI ASAKAWA 「KISS THE DREAM」

5／28 ■増田屋コーポレーション ■データベース ■3,800円 ■CD-ROM

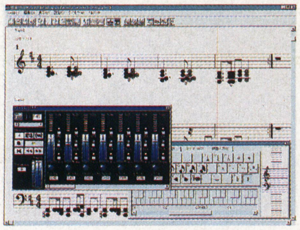


同社が設立した新レーベル『G-POP』の第1弾。通常の楽曲にパソコン用のCGデータを加えたCDエクストラとなっており，曲を聴くだけでなく，写真集やビデオクリップといった映像が楽しめる。

Win95

音楽ツクール95プラス

5／29 ■アスキー ■ツール ■7,800円 ■CD-ROM

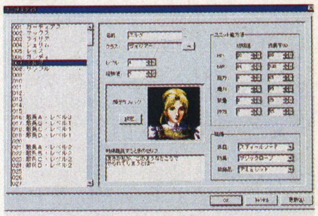


音楽作成ソフト『音楽ツクール95』のバージョン・アップ版。マウスひとつの簡単操作でオリジナル曲を手軽に作曲できる。作成曲は『ツクール』シリーズ（Win版）のBGMとして使用可能。

Win95

シミュレーションRPGツクール95

5／29 ■アスキー ■ツール ■9,800円 ■CD-ROM

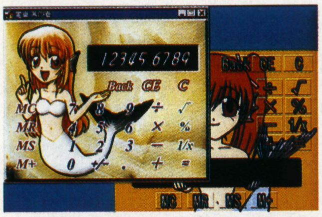


同社『ツクール』シリーズの新作。プログラムに関する知識がなくても気軽にシミュレーションRPGを作成できる。魔法の種類や戦闘時のアニメーションといったこまかい設定も可能。

Win95

人魚～デスクトップ・マーメイド

5／中 ■アクアシステム ■アクセサリー ■4,800円 ■CD-ROM

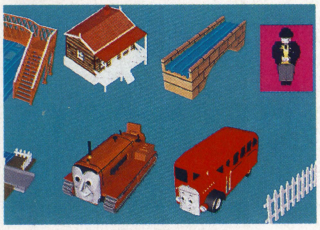


人魚を題材としたアクセサリー集。時計（アナログ&デジタル），電卓，CDプレーヤー，ランチャー，スクリーンセーバー，壁紙，カレンダーの計7種類が収録されている。インストーラつき。

Win3.1/95

デジタルプラレール&トミカ別売パーツ きかんしゃトーマスパーツセット②

5／下 ■トミー ■データ集 ■3,500円 ■CD-ROM



同社作品『デジタルプラレール&トミカDX』の追加データ集。「きかんしゃトーマス」に登場する人気機関車のパーツや，トップハムハット卿をはじめとした人パーツが収録されている。

Win95 Mac

世界の車窓から[X] スイス編2～氷河急行とスイス鉄道の旅

5／22 ■富士通 ■エンターテインメント ■6,600円 ■CD-ROM(2枚組)

世界の鉄道風景を楽しめる同シリーズの10作目。ディスク1ではサンモリッツとツェルマットを結ぶ氷河急行，ディスク2ではスイス各地を走る8つの鉄道風景を，豊富な写真とムービーで紹介する。

ハイブリッド(Win95 Mac)

CD-ROM版YAMA-KEIガイドシリーズ① 穂高連峰を歩こう

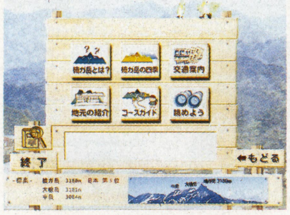
4／3 ■電子メディアサービス ■エンターテインメント ■4,500円 ■CD-ROM

各地の登山情報を映像資料とともに紹介するCD-ROM。第1弾では，長野と岐阜の県境に位置する穂高連峰を6つのモデルコースにわけて紹介。それぞれのルートに沿った空撮映像も楽しめる。

ハイブリッド(Win95 Mac)

CD-ROM版YAMA-KEIガイドシリーズ② 槍・燕岳を歩こう

4／3 ■電子メディアサービス ■エンターテインメント ■4,500円 ■CD-ROM



「YAMA-KEIガイドシリーズ」の2作目。槍・燕岳のオススメ登山コースを平面図と高低差図を使ってくわしく紹介する。山々の美しい眺めと登山風景を撮影した映像クリップ集も同時収録。

ハイブリッド(Win95 Mac)

CD-ROM版YAMA-KEIガイドシリーズ③ 白馬岳を歩こう

4／3 ■電子メディアサービス ■エンターテインメント ■4,500円 ■CD-ROM

同名登山ガイド・シリーズの1本。第3弾の本作では，飛騨山脈後立山連峰の最高峰として知られる白馬岳の登山コースを紹介する。主要都市からの交通事情や宿泊施設などの現地情報も満載。

ハイブリッド(Win95 Mac)

CD-ROM版YAMA-KEIガイドシリーズ④ 北岳を歩こう

4／3 ■電子メディアサービス ■エンターテインメント ■4,500円 ■CD-ROM

計5本が同時発売となる「YAMA-KEIガイドシリーズ」の北岳編。四季の移り変わりをとらえた美しい風景写真に，山道を彩る花の解説なども交えつつ，おすすめの登山コース6つを紹介する。

ハイブリッド(Win95 Mac)

CD-ROM版YAMA-KEIガイドシリーズ⑤ 尾瀬を歩こう

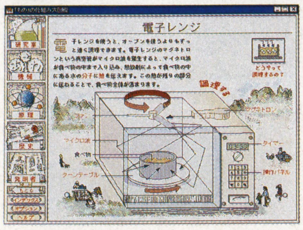
4／3 ■電子メディアサービス ■エンターテインメント ■4,500円 ■CD-ROM

総合登山ガイド「YAMA-KEIガイドシリーズ」の1本。尾瀬の6種類の登山コースを紹介するほか，カレンダーやスクリーンセーバーなどのデスクトップ・アクセサリーも収録している。

Win95 Mac

「しくみ」がわかるパック

4／9 ■DDPデジタルパブリッシング ■教育 ■18,800円 ■CD-ROM(3枚組)



［海外から移植］図鑑ソフト『ヒューマンボディ2.0』『ネイチャー』『「もの」の仕組み大図鑑』の3本をカップリング。専用パッケージで，Win版700本，Mac版300本のみの限定販売。

Win95 Mac

3Dアトラス98

4／22 ■ザ ラーニング カンパニー ■地図 ■6,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］地図事典ソフト『3Dアトラス』の'98年度版。自然環境や世界各国の経済事情など，現在の地球に関するありとあらゆる情報が，膨大な写真やテキストとして収録されている。

Win95 Mac

ワールドアニマルズ

4／22 ■ザ ラーニング カンパニー ■教養 ■6,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］約700種類の動物に関する情報を一覧できるCD-ROM。画面上の地球儀を操作することで，動物たちが，どこで，どのような生活をしているのかなどを瞬時に検索することができる。

ハイブリッド(Win95 Mac)

ボムダビワールドVol.1 へんしんするものあつまれ

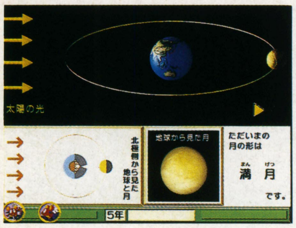
5／14 ■メディアファクトリー ■教育 ■3,980円 ■CD-ROM

［海外から移植］子ども向け語学教育ソフト。アニメや音楽を視聴することで，物の名前や仕組みを学習することができる。英語をはじめとする，合計5か国語にテキストを切り替えることが可能。

Win3.1/95 Mac

ランドセル小学5年

4/23 ■がくげい ■教育
■8,500円 ■CD-ROM



小学5年生のユーザーを対象とした総合学習ソフト。文部省の学習指導要領に準じた構成で，国語，算数，理科，社会，音楽，家庭科の全教科についての学習が，マウスひとつで簡単に行なえる。

ハイブリッド(Win95 Mac)

シンプルガール

4/24 ■キリシア・ギャレリイ ■写真集
■6,800円(特別限定版あり)
■CD-ROM

写真家・魚返一真の作品集。女性50人にそれぞれ個別のテーマを与えて撮影した，約600点の写真が高画質で収録されている。初回限定で，オリジナル要素を盛りこんだ特別限定版も同時発売。

Win95

デスクトップキャラクター ピングー

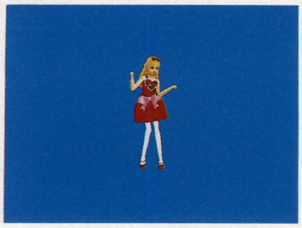
4/25 ■日本IBM ■アクセサリー
■1,200円 ■CD-ROM

子どもや女性に人気のキャラクター，ピングーをフィーチャーしたアクセサリー集。3Dキャラクター化されたピングーが，デスクトップ上でダンスや釣りなどの楽しいアクションを披露する。

Win95

デスクトップキャラクター リカちゃん

4/25 ■日本IBM ■アクセサリー
■1,200円 ■CD-ROM



同名アクセサリー集シリーズの最新作。女の子に絶大な人気を誇るリカちゃん人形が，髪をかきあげたり，投げキッスをしたりと，デスクトップ上でさまざまなアクションを見せてくれる。

Win95

センチメンタルグラフティ デスクトップアクセサリー

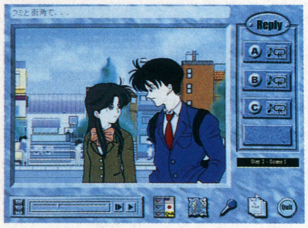
4/28 ■ムービック ■アクセサリー
■4,800円 ■CD-ROM

同名ゲームのアクセサリー集。時計や電卓機能のほか，プリントアウトして使用できるカセット・インデックスなどのテンプレート集も用意されている。キャラの音声データは，すべて新録音のもの。

Win95

ケンとクミの英会話

3/5 ■東大英数理教室 ■教育
■6,800円 ■CD-ROM



日系ハーフの美少女クミに英語で話しかけながらストーリーを進めていく，恋愛SLG感覚の英語学習ソフト。慣用的表現や独特の言いまわしは，「キーポイント」コーナーでくわしく解説してくれる。

ハイブリッド(Win95 Mac)

はじめて出会うCD-ROM図鑑 バーチャルどうぶつシリーズ①クマのすべて

3/13 ■トランスアート ■図鑑
■2,980円 ■CD-ROM

［海外から移植］野生動物の生態を読書感覚で学習できる年少者向け図鑑ソフト。ふだん見ることのできない貴重な写真や映像をとおして，クマの生態をくわしく紹介する。書店販売。

ハイブリッド(Win95 Mac)

はじめて出会うCD-ROM図鑑 バーチャルどうぶつシリーズ②ライオンのすべて

3/13 ■トランスアート ■図鑑
■2,980円 ■CD-ROM

『クマのすべて』と同時発売される図鑑シリーズ第2弾。写真やムービーのほかにアニメ劇も用意されており，楽しみながらライオンの生態について学習できる。復習に役立つクイズ機能も付属。

Win95

NOëLタスクランチャー 千紗都だよ！

3/13 ■パイオニアLDC ■アクセサリー
■6,800円 ■CD-ROM

PSソフト『NOëL–La neige–』で人気の門倉千紗都をメインキャラに起用したタスクランチャー。パソコンを起動したり登録ソフトを立ちあげるたびに，彼女がリアクションをしてくれる。

ハイブリッド(Win95 Mac)

ミニペットランド

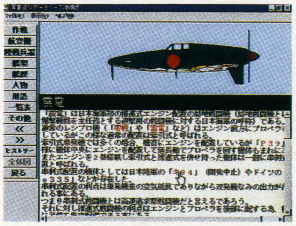
3/20 ■ビクターソフト ■教養
■5,800円 ■CD-ROM

ハムスターやリスなどに代表されるミニペットの飼育法をまとめたCD-ROM版ペットガイド。購入から病気の対応までを，写真やムービーを使ってわかりやすく解説する。スクリーンセーバーつき。

Win95

軍事資料データベース1 増補版

3/27 ■ジェネラル・サポート ■データベース
■5,800円 ■CD-ROM



過去に発売された同名ソフトの増補改訂版。太平洋戦争における作戦や兵器などの情報が収録されており，それらをワンタッチで瞬時に検索することができる。初心者用の軍事用語集も掲載。

Win95

RPGメーカー'98

3/30 ■アスキー ■ツール
■2,000円(税込) ■CD-ROM

RPG作成ツール『RPGメーカー'97』の改良版。操作性や処理速度が向上しており，マニュアルどおりに操作するだけで簡単にオリジナルRPGを作成できる。サンプル・ゲームが2本付属，書店販売。

ハイブリッド(Win3.1/95 Mac)

マルチメディアこどもずかん 宇宙

2/27 ■アスキー ■図鑑
■3,800円 ■CD-ROM

同社のマルチメディア図鑑シリーズを子ども向けに再編集したマルチメディア図鑑。アニメーションを使用して，宇宙についての情報をわかりやすく説明する。クイズやゲームも収録されている。

ハイブリッド(Win3.1/95 Mac)

マルチメディア音楽図鑑

2/27 ■アスキー ■図鑑
■3,800円 ■CD-ROM

同名図鑑ソフト・シリーズのクラシック音楽編。全100曲の試聴ができる名曲事典，72人を解説する作曲家事典ほか，楽器解説，音楽の歴史，音楽の基礎知識などを収録している。書店販売。

ハイブリッド(Win95 Mac)

驚異の宇宙 ハッブル宇宙望遠鏡画像集

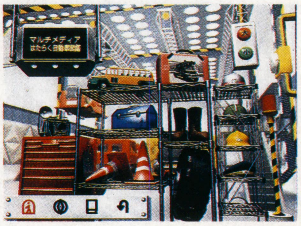
2/27 ■アスキー ■図鑑
■3,800円 ■CD-ROM

米国航空宇宙局の天文観測衛星，ハッブル宇宙望遠鏡がとらえた数々の天体画像を収録したデジタル宇宙図鑑。それぞれの画像には，宇宙の構造などに関する説明文が付記されている。

ハイブリッド(Win3.1/95 Mac)

マルチメディアはたらく自動車図鑑

12/24 ■アスキー ■図鑑
■4,800円 ■CD-ROM



図鑑ソフト・シリーズの1作。消防車やゴミ収集車といった，さまざまな場所で活躍する217車種の"はたらく自動車"の仕組みについて，写真やムービーなどを使って解説してくれる。

連載 シミュレーション・ゲームの世界

三國志VI 徹底研究 その4

光栄
- ●Windows95/WindowsNT4.0
- ●13,800円
- ●発売中
- ●光栄ホームページ http://www.koei.co.jp

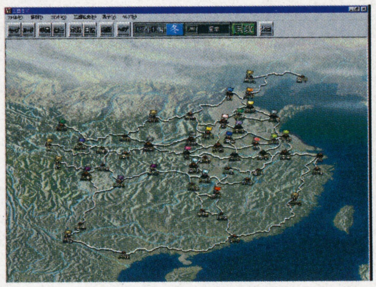
文／源　康史

第一章 シナリオ別攻略 其の二

『三國志VI』のシナリオ別攻略2回目です。今回は三國志シリーズでもお馴染みの西暦189年から始まるシナリオ2と，曹操，呂布，劉備，袁術の4人の群雄が入り乱れて戦うショートシナリオ2の背景と攻略を解説していきます。

どちらのシナリオも物語の中では大きなウエイトを占めていますので，その背景もとてもおもしろいものとなっています。

▼通常シナリオ2のマップ。各地に群雄が散らばった，まさに群雄割拠の時代



▲どの群雄を選んでも，董卓打倒の志を持とう。原作では曹操中心に進んでいく

■通常シナリオ2（189年）　董卓の野望■　ー背景把握編ー

董卓（字・仲穎）

▲西涼の暴れん坊から太師に。董卓もまた一代の英雄であったことは間違いない

董卓は，太師として洛陽·長安（東西の都）を支配しています。董卓は，若い頃は人並み優れた腕力の持ち主で，馬上から左右に矢を連射するほどの武勇の持ち主でした。

しかし，何進の滅亡に乗じて洛陽を占拠すると，少帝劉弁を廃するなどの蛮行を重ねていきました。曹操の檄によって集まった反董卓連合軍に押されると，洛陽を焼き払い，献帝の反対や家臣らの諫めを無視し，住民を引き連れて，自らの本拠地に近く，前漢の都だった長安に強引に遷都しました。太師の位に自ら就くと，民が窮する恐怖政治を敷き，各地の群雄も敵意をあらわにし始めました。漢の忠臣はことごとく董卓に実権は奪われましたが，司徒の王允だけは，従っているふりをしながら，董卓暗殺の機会をうかがっていました。ついに王允は，侍女（演義では貂蝉）を呂布に与え抱き込むことで，董卓暗殺に成功します。

曹操（字・孟徳）

▲後に魏王となる曹操も，郷里で裸一貫で挙兵した一群雄に過ぎなかった

曹操は反董卓の兵を挙げるために，陳留で挙兵しました。董卓は曹操の才能を必要とし，驍騎校尉として自分に仕えさせようとしましたが，曹操はそれを嫌い陳留に逃れました。演義では王允に七星の宝剣を託され，自ら董卓暗殺に向かいますが，あと一歩というところで呂布に邪魔をされ，慌てて陳留に逃れています。

曹操は，陳留で私財を投じて夏侯惇など一族の将や義勇兵を集め，挙兵します。そして，天子の密詔と称して，各地の群雄に反董卓連合の檄を飛ばします。曹操の思惑どおり，有力な群雄が賛同し，幼なじみで名門の当主·袁紹を盟主に立て，自らは軍師として奮武将軍と名乗りました。しかし，連合軍は統率に欠け，董卓を長安に追いやるに留まりました。曹操が自らの兵だけで出陣しますが，いかんせん多勢に無勢。ついに連合軍は解散となり，各々の領地へ引き返してしまいます。

おわび：5月号記事中のシナリオ別攻略「通常シナリオ1（189年）」は，「通常シナリオ1（184年）」の誤りでした。

袁紹（字・本初）　韓馥（字・文節）

▲名門の当主袁紹の下には，知勇兼備の名将・謀臣が数多く集まった

袁紹は渤海郡の太守として，南皮の地を治めています。司隷校尉であった袁紹は，董卓に少帝の廃位の話を持ちかけられると反発し，冀州へと逃れていきました。

董卓は，袁紹が四世三公の名門であったため，その威光によって地方の豪族を集め叛旗を翻されるのを恐れ，渤海郡太守とすることで懐柔策を施します。その後，曹操の檄に応じたわけですが，解散後に韓馥から冀州を奪います。

劉備（字・玄徳）　公孫瓚（字・伯珪）

▲劉備は各地を転々とし，平原の地に留まった期間も短かかった

劉備は平原の相として平原の地を治めています。公孫瓚に推薦され，地方官となっていたこともあり，劉備は反董卓連合には参加しませんでした。

演義では，北平の太守公孫瓚に従って参加し，関羽は華雄を一騎討ちで破り，張飛と共に呂布と一騎討ちを演じるなど，数々の活躍を見せています。公孫瓚は呂布に一騎討ちを挑むなどの豪勇ぶりを見せています。

劉虞（字・伯安）

▲劉虞は有能な人物だったが，急速な時勢の変化には対応できなかったのだろうか

劉虞は，前漢の創始者・光武帝の子東海恭王の子孫という名門出身で，幽州牧として薊の地を治めています。品行方正で，異民族の懐柔など外交手腕にも優れていたため，袁紹・韓馥らに皇帝にかつぎだされそうになりましたが，これを辞退しました。そして，異民族対策で対立した公孫瓚と戦い，殺されてしまいます。

反董卓連合には参加していません。

袁術（字・公路）　孫堅（字・文台）

▲袁術は名族が帝位簒奪をする先駆けともなったが，あまりにもズサンだった

袁紹の従弟である袁術は，司空袁逢の子で，南陽郡の宛の地を治めています。董卓との関わりを避けて南陽に逃れ，一大勢力を築きます。南陽の太守が長沙太守の孫堅に殺されたこともあり，容易に南陽を抑えることができました。この縁で，反董卓連合では孫堅を指揮下に参加します。演義での袁術は，孫堅に兵糧を送らないなど，度量の狭い人物に描かれています。

馬騰（字・寿成）　韓遂（字・文約）

▲韓遂との決裂が人生を変え，最期は息子・馬超の反乱の連座によって処刑される

馬騰は西涼の太守として西涼の地を治めています。馬騰は馬超の父。正史では西涼で辺章・韓遂と共に農民反乱を鎮圧した功で，馬騰は征西将軍に，韓遂は鎮西将軍に任命されました。

演義では反董卓連合にも参加し，後に劉備と共に，曹操暗殺計画に荷担します。馬騰と韓遂は義兄弟といって良い間柄でした。馬騰はその後衛尉として朝廷に仕えました。

劉表（字・景升）

▲劉表は前漢魯の恭王（景帝の子）の子孫で，若い頃は儒者として知られていた

劉表は，荊州刺史として襄陽と江陵の地を治めて，襄陽に駐屯していました。反董卓連合解散後，荊州北部の南陽の太守だった袁術と孫堅は，荊州を奪おうとしましたが，孫堅が流れ矢に当たって討ち死にし，失敗に終わってしまいます。

曹操と袁紹とは友好な関係を保つことで，荊州で地盤を固めていきました。

孔融（字・文挙）

▲孔融は理想は高かったが，理想ばかりで現実離れした政策のために失敗する

孔融は，孔子から数えて20世の子孫で，北海国の相として北海の地を治めています。子供の頃から聡明で，「建安の七子」として，また文学家として高名を残しています。

演義では，反董卓連合軍に参加し，配下の武安国が呂布に腕を切り捨てられるという話があります。後に北海の治安は治まらず，賊が蔓延したため，単身逃げだし，曹操に仕えました。

その他

▲王匡は，評判の良い親分肌だったため，何進に認められ，都に仕えた

新登場の王匡は河内郡の太守として，反董卓連合に参加。自慢の部将方悦が呂布に討たれ，兵は四散してしまいました。劉焉は独立を図って益州牧として成都に赴任。陶謙は小沛・下邳の地を固め，反董卓連合に参加しました。橋瑁・孔伷はシナリオ1と同じ土地を治め，反董卓連合に参加しましたが，これといった功はありませんでした。

豆知識 その1

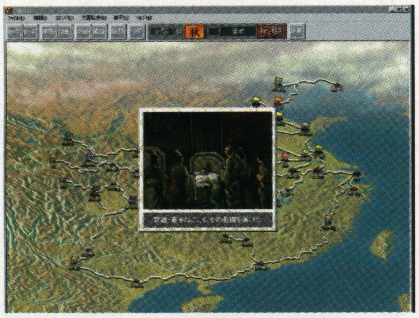
1. 貂蝉＝仮想の人物ながら，中国四大美女に数えられる。王允に仕えていたが，董卓と呂布の仲を割くために一役買った。
2. 太師＝三公の上に列する名誉職で董卓は，自らその位に就いた。董卓はさらに尚父（父に次ぐ）と称し，権勢を振るった。
3. 奮武将軍＝反董卓連合軍に際して曹操が称した将軍位。その他，後漢の呂布，公孫瓚，魏の程昱などが任命された。
4. 四世三公＝袁家は後漢の末期に4代にわたって，朝廷の名誉職である三公（司徒・司空・太尉）を輩出した。
5. 校尉＝校尉は将軍の下の軍官位のこと。司隷校尉は隷(罪人)を司る意のことで，今の警視総監のこと。驍騎は「勇猛な騎兵」の意。

袁紹，反董卓連合を率い，董卓を討つ！

このシナリオでは，董卓は悪玉として諸侯に狙われているため，反董卓連合で盟主の座に就いた袁紹を使って，洛陽を焼き払い，長安に撤退した董卓を殲滅してみましょう。

史実にない話ですが，通常シナリオでは後漢皇帝を擁するのが第一の目標です。袁紹の支配する南皮の周りで反董卓連合に属していない群雄は，薊の劉虞のみです。ゲーム中では正史と同様，兵を集めて洛陽から離れた地で駐屯しているといった感じです。袁紹自ら出陣する場合，洛陽とは距離がありすぎ，シナリオ1の何進のように，後漢皇帝を擁しているわけではないので，討伐令を出すこともできず，連合軍の盟主といっても形だけとなっています。

史実どおりに行動したい場合は，ひたすら動かずという戦法しかとれません。同盟関係は不可欠ですが，何人かの群雄とは破らなければいけません。どんなルートで進むのが効率がよく，同盟関係をうまく使えるか検証してみましょう。ルートとして考えられるのは，薊の劉虞を滅ぼし，河内の王匡との同盟を破棄して，洛陽に攻め上る道です。



▲董卓打倒は袁紹の悲願。董卓は死後，野ざらしにされて，腹に立てられたロウソクは腹の脂肪によって燃え続けたという

北方より洛陽を急襲せよ！

鄴の韓馥を滅ぼし，許昌から攻める手もあります。一刻も早く洛陽を陥落させ董卓に対したいのですが，長安に撤退した董卓の総兵力は600を超えますので，500ほどの兵は集めてから洛陽に上りたいですね。同数の兵ならまず作戦ミスをしない限り負けることはありません。

今回は，洛陽に600の兵を集めたところ，何を思ったのか，董卓が250の兵で攻めて来ました。早速迎撃させ，敵兵を全滅させ，長安の兵数は半分の250まで減少させました。その後，300まで兵を増やしたものの，優勢は変わりません。こうなれば，董卓を滅ぼすのも時間の問題ですが，長安の西の安定に逃げられないためにも，戦場で必ず董卓を捕らえるつもりで決戦に挑みましょう。戦力に不安がある場合は，同盟関係にある袁術と共同作戦を図り，万全を期してもよいでしょう。

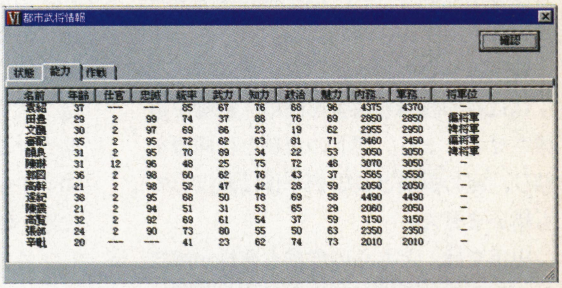
さて，衰えたといっても呂布や華雄の武力は脅威で，何より総大将である董卓は能力と官爵が高いため，部下を高い将軍位につけることができます。なめてかかると痛い目にあいます。

幸い呂布も華雄も挑発に乗りやすいので，城外におびき出して一斉に攻めるのが一番です。呂布に一騎討ちを挑むのは自殺行為ですので，呂布から仕掛けてきた場合も，士気の低下を覚悟で拒否しましょう。

▶洛陽を落とせば，長安の董卓は目の前だ。後漢皇帝を救出し，諸侯に号令をかけよう。実際の袁紹はその機会を逃していた

▲袁紹は名門の誇りがあり，董卓のような野蛮な人物との付き合いは避けたかった

▲反董卓連合の盟主の座に就く袁紹。発起人の曹操は立場上，補佐役にとどまった



都市武将情報

状態 能力 作戦

名前	年齢	仕官	忠誠	統率	武力	知力	政治	魅力	内務..	軍務..	将軍位
袁紹	37	---	---	85	67	76	68	96	4375	4370	－
田豊	29	2	99	74	37	88	76	69	2850	2850	偏将軍
文醜	30	2	97	69	86	23	19	62	2955	2950	裨将軍
審配	35	2	95	72	62	63	81	71	3460	3450	偏将軍
顔良	31	2	95	70	89	34	22	53	3050	3050	裨将軍
陳琳	31	12	96	48	25	75	72	46	3070	3050	－
郭図	36	2	98	60	62	76	43	37	3565	3550	－
高幹	21	2	98	52	47	42	28	59	2050	2050	－
逢紀	38	2	95	68	50	78	69	58	4490	4490	－
陳震	21	2	94	51	31	53	65	29	2060	2050	－
高覧	32	2	92	69	61	54	37	59	3150	3150	－
張郃	24	2	90	73	80	55	50	63	2350	2350	－
辛毗	20	---	---	41	23	62	74	73	2010	2010	－

▲猛将顔良・文醜・張郃。田豊を筆頭とした軍師など，配下には有能な人物ばかりだ

▲呂布が大軍を率いてる場合は一筋縄にはいかない。おびき出して，挟み撃ちにし，冥土へと送ってやろう

豆知識 その2

6. 関羽と華雄の一騎打ち＝演義で実現した戦いだが，実際に華雄を討ち取ったのは孫堅軍だった。
7. 袁術兵糧を送らず＝演義での話だが，袁術は先鋒の孫堅が大きな戦果をあげ，手柄を独占されると危惧したのだった。
8. 曹操暗殺計画＝車騎将軍董承を中心に，曹操の暗殺を企てた計画。王子服，劉備，馬騰らが名を連ねた。
9. 衛尉＝宮中の警備・巡察を司る。
10. 建安の七子＝曹操の元に集まった文学者集団。孔融の他に陳琳，王粲，徐幹，阮瑀，応瑒，劉楨が名を連ねていた。

■ショートシナリオ2(196年) 呂布討伐戦■ —攻略編—

呂布と曹操の因縁は，曹操の董卓暗殺未遂に始まりました。そして曹操を裏切った軍師陳宮(ちんきゅう)の策により，曹操の徐州(じょしゅう)攻めの隙をついて，濮陽(ぼくよう)を乗っ取り，壮絶な戦いを繰り広げたことからも，関係修復の余地はありませんでした。かつて無名だった呂布を拾ってくれた丁原(ていげん)を裏切り，董卓をも裏切った呂布に引導を渡したのは，他でもない曹操です。小沛(しょうはい)に残した劉備の勢力をどうにか味方に引き込み，呂布の討伐を成功させましょう。

曹操，献帝を擁す！

曹操は，献帝を擁しているため，官爵コマンドを実行できるのが一番の強みです。このショートシナリオの勝利条件は，2年の期間内に呂布を戦場で捕らえて斬ることにあります。または，下邳·小沛·寿春(じゅしゅん)を含めた12都市を支配下に置くことにあります。2年という長い期間ですので，勢力範囲を広めつつ，呂布と相対することになります。

曹操は，当時兗州(えんしゅう)の牧であったので，まずは近場の濮陽と陳留を固め，洛陽を復興させましょう。河北の袁紹とは同盟を結び，宛の張繡(ちょうしゅう)と長安の李傕(りかく)は滅ぼしても構いません。

史実では，どちらの群雄も曹操が滅ぼしましたが，張繡には呂布討伐を前後して背後をつかれ，苦戦したとありますので，後顧の憂いを断つ意味でも滅ぼすに越したことはありません。袁術は実際には，曹操と和睦した劉備らによって滅亡に追いやられたのですが，同盟を結び，呂布と当たらせる作戦もあります。共同軍で攻めた場合も自勢力の部隊には何もさせず，袁術の部隊だけで戦わせ，袁術軍を撤退させてしまえば，袁術軍を弱体化させることができるからです。その隙に寿春を取ってしまえばよいわけです。

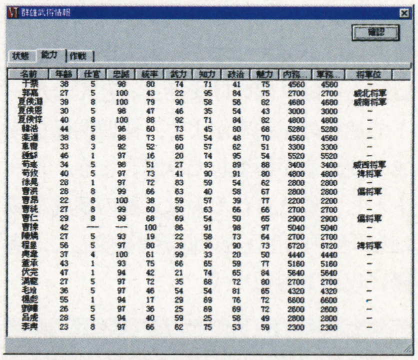
猛将呂布を捕らえよ！

オープニング·イベントで，曹操は劉備一党を味方につけたいと言いますが，劉備は群雄ではなく，呂布の配下となっています。効果的にこれをやってのけるには，太守に対して，謀反に起こさせる計略コマンドの［駆虎］を実行すれば良いのですが，おいそれと成功はしません。義に厚い劉備は，果たして乗ってくるのでしょうか？

まずは同じ計略コマンドの［流言］によって，武将の忠誠度を下げるところから始めましょう。曹操の陣営には知力90以上の武将が数多くいますので，かなり高い確率で成功します。忠誠度が下がれば計略コマンドの［作敵］で寝返りの約束を取りつけ，［扇動］によって住民を味方につけておきましょう。

演義での呂布は，陳珪(ちんけい)·陳登(ちんとう)親子など味方の相次ぐ裏切りにあい，孤立し，あっけなく捕らえられたうえに命乞いをしましたが，劉備の進言により処刑されたとあります。

▲皇帝を自称する袁術の勢力を駆逐するのも命題だ。寿春を攻略するのも，クリア条件の一つに数えられる



群雄武将情報

状態 | 能力 | 作戦

名前	年齢	仕官	忠誠	統率	武力	知力	政治	魅力	内務..	軍務..	将軍位
于禁	38	5	98	80	74	71	41	75	4560	4560	−
郭嘉	27	5	100	43	22	95	84	75	2700	2700	威北将軍
夏侯淵	39	8	100	79	90	58	56	62	4680	4680	威南将軍
夏侯恩	30	5	98	47	46	35	54	43	3000	3000	−
夏侯惇	40	8	100	88	92	71	84	62	4800	4800	−
韓浩	44	5	96	60	73	45	60	68	5280	5280	−
楽進	38	8	98	73	65	54	48	70	4560	4560	−
車冑	33	3	92	52	60	57	62	51	3300	3300	−
鍾繇	46	1	97	16	20	74	95	54	5520	5520	−
荀彧	34	5	98	51	27	93	89	88	3400	3400	威西将軍
荀攸	40	5	97	73	41	90	91	80	4800	4800	裨将軍
徐晃	28	1	97	72	83	59	54	62	2800	2800	−
曹洪	28	8	99	66	63	40	58	67	2800	2800	偏将軍
曹昂	22	8	100	38	59	57	39	77	2200	2200	−
曹純	27	8	99	60	50	63	66	66	2700	2700	−
曹仁	29	8	99	68	69	54	50	65	2900	2900	偏将軍
曹操	42	——	——	100	86	91	98	97	5040	5040	−
陳矯	27	5	93	19	22	58	73	64	2700	2700	−
程昱	56	5	97	80	39	90	90	73	6720	6720	裨将軍
典韋	37	4	100	61	99	33	20	50	4440	4440	−
董承	43	1	93	75	66	65	59	77	5160	5160	−
伏完	47	1	94	42	21	74	65	84	5640	5640	−
満寵	27	5	97	72	35	68	72	80	2700	2700	−
毛玠	36	5	97	46	54	54	81	65	4320	4320	−
楊彪	55	1	94	17	29	69	76	72	6600	6600	−
劉曄	26	5	97	36	25	69	69	72	2600	2600	−
呂虔	28	5	94	40	59	25	58	49	2800	2800	−
李典	23	8	97	66	62	75	53	59	2300	2300	−

▲曹操の人材を第一とする政策が功を奏し、多数の人材が集まった

▲呂布は捕らわれの身でありながら優遇するよう求めてきた。命乞いまでする有り様は，大陸一の豪傑の最期としてはみっともない

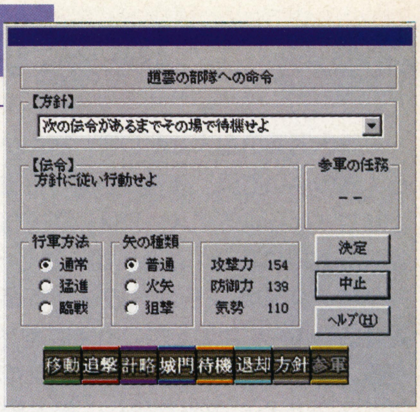
▲謀略は時として10万の兵にも勝る結果をもたらすことがある。劉備一党に寝返りを約束させておくと，下邳での決戦に有利だ

▲空白の都市は他の群雄に取られる前に確保しておこう。10都市ほど押さえれば，兵不足になることもない

豆知識 その3

11. 曹操の徐州攻め＝曹操の父曹嵩が陶謙の徐州を通過した際に謀殺されてしまい，その復讐戦として虐殺が行なわれたという。
12. 呂布と濮陽＝曹操の徐州攻めの際に，留守役を任された曹操の友人張邈が裏切り，呂布を迎え入れてしまった。
13. 駆虎＝『駆虎呑狼の計』の名で，呂布に劉備の城を乗っ取らせるよう，荀彧が曹操に進言した。
14. 督郵＝郡の太守に属する巡察官のことで，県の役人を監察するのが役目。演義では劉備に賄賂を要求したとある。
15. 郡県＝この当時，州の中に郡（または国）があり，その下に県があった。現在の日本とは郡と県の立場が逆になっている。

第二章 戦闘解析編 戦場での駆け引き



勝利条件を把握せよ

1．敵の政庁を占拠する。
2．敵の総大将を捕らえる。
　または殺す。
3．敵を殲滅する。
4．敵の士気を0にする。

いずれかの条件をクリアすれば勝利となります。どの条件を目指すかは，敵の兵力，兵力差，地形，そして出陣させた武将の能力によって変わってきます。戦いが始まったら，各部隊に最初に方針を伝えます。方針は城内に突入して，敵大将を討ち取る・政庁を占拠する・敵部隊を殲滅する，そしてその場で待機の4種類です。

移動のルートについても設定できますが，設定しなくても方針どおりに動いてくれます。守備側は攻撃側の兵糧を奪うことで，士気を0に追い込むことができます。

行軍方法 矢の種類

部隊の移動に関わる命令です。行軍方法には“通常”“猛進”“臨戦”があり，猛進は，防御を無視して強行するときに，臨戦は，伏兵や罠に備えて防御に徹した行軍です。

矢の種類は“火矢”の場合，地形に火を放つこともあり，“狙撃”では敵の部隊長への直撃を狙うことができます。

参軍

参軍を出陣させると，常に総大将の元に陣取ります。この参軍はいわば軍師的な立場で，独自の計略をいくつも実行できます。あらかじめ国政フェイズで計略を成功させている場合のみ，“寝返”，“扇動”を実行でき，偽の伝令を送り，敵を混乱させることができます。罠捜しもお手のものです。知力が高い武将なら，この他にもさまざまな計略をやってくれます。

追撃

いわゆる攻撃のことです。“通常”の他に，一気に敵を殲滅したいときに使う“突撃”，敵の動きを一時的に止める“足止”，そして一騎討ちを申し込む“一騎”から選ぶことができます。

計略

“火計”と“挑発”を実行できます。火計は，風向きを考慮したうえで行なうと効果的ですが，風向きが悪いときに使うと逆に味方の部隊に被害が出てしまいます。挑発は城内や城壁などに陣取っている部隊をおびき出す際に使うと効果的です。

▲捨て身の攻撃は，よほど自信がある時か，窮地に陥って起死回生を図りたいときのみ有効だ

▲必殺技が決まれば，敵は負傷し，武力が落ちるなど，戦いを有利に進められる

戦争の華！ 男と男の一騎討ち

三國志Ⅵの一騎討ちは単なる肉弾戦ではありません。よく少数の兵で大軍を破る話を聞きますが，ごくごく稀なことであるため，逸話として後世にまで伝わっています。実際の戦いでは武将の能力より兵の数がモノをいい，士気が同じである場合，正面から渡り合えば，数の多いほうが勝つのが当然なのです。

しかし三國志では，前哨戦として一騎討ちの戦法を行なうことがあり，敗れたほうの士気は一気に下落し，場合によっては兵が四散してしまう場合もあります。

史実では一騎討ちが行なわれたという事実は少なく，むしろ日本で好まれた戦法でした。

方針を立てる

一騎討ちの方針を決めます。捨て身の場合，体力を気にせず，最後まで死ぬ覚悟で戦います。強気で戦うのが通常ですが，生け捕るとなると多少の手加減が必要で，護身を重視してしまったらオドオド戦うことになるでしょう。その代わりに不利になったらすぐに逃げ出してくれます。

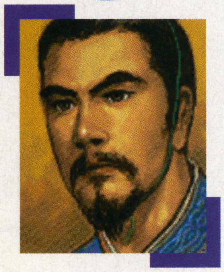
作戦次第では番狂わせも？

一騎討ち作戦の技能を武将が持っていれば，使うことができます。あらかじめ最大五つまで順番に作戦を出すことができます。一撃必殺や必殺技を出したターンに敵が側面攻撃を使ったら打ち消されてしまったりと，心理をついた駆け引きも重要になってきます。作戦技能は，戦闘中や人材の長期捜索中に学んでくることがあります。

第三章 三國志の原典に迫る! 第4回

三國志演義の主人公として，古くから人気の高い劉備。演義の劉備の特徴として挙げられるイメージは，漢王朝復興を旗印に皇帝の権威を第一とし，領地を持たぬまま各地を放浪する悲運の前半生。根拠地を得て戦えば連戦連敗。放浪中は他の群雄を頼り，晩年近くにようやく益州を領し，蜀を建国。最後まで漢王朝の復興のために戦いに明け暮れた後半生。しかし，本当にそんなお人好しなだけの人物が一国の主となれたのでしょうか？今回は“義の人”劉備の実像に迫っていきます。

劉備伝



曹操最大のライバル

劉備は，字を玄徳といい，幽州の田舎の出身です。前漢の景帝の子・中山靖王劉勝の末裔と称していました。乱世であった当時，劉姓であれば，このように自称する者も少なくありませんでした。子供の頃は「天子（皇帝）の車に乗ってやる」と子供ながらも野心を匂わすこともあったそうです。

黄巾の乱に際しては，義勇軍として参加し，その功績で安喜県の尉(警察署長)に任命され，ようやく官職を得ました。しかし，朝廷より派遣された督郵(巡察官)と争い，その結果督郵を縛り上げ，200回殴ったうえに逃亡しました（演義では張飛が殴ったことになっています)。その後の官職は，いずれも長続きせず，学友の公孫瓚に身を寄せ，平原県の相(長官)まで出世しました。ゲームの中で平原に根拠地があるのはそのためですが，公孫瓚の庇護下でもあったのです。

公孫瓚の勢力が弱まると，徐州の陶謙の下に救援に赴き，徐州牧の位を躊躇しつつも譲られました。呂布が徐州に身を寄せてくると，徐州を奪われてしまいます。曹操に身を寄せると，曹操は劉備を厚遇。豫州の牧に任じ，対呂布に当たらせますが，呂布に敗れ，再び曹操に身を寄せます。曹操は劉備を左将軍に任命し，前以上に厚遇しましたが，袁術・呂布が滅亡すると，曹操暗殺計画に加わり，徐州で叛旗を翻しました。これに怒った曹操に打ち破られ，妻子を捨てて袁紹を頼り落ち延びていくという惨敗を喫しました。ちなみに演義で諸葛亮を誘う際に名乗る「漢の左将軍・宜城亭侯・豫州の牧」の肩書きは全て曹操の推薦で与えられたもので，関羽が漢寿亭侯の印綬を返した潔さに比べると図々しくも感じます。

逃亡と裏切りの人生

袁紹が曹操との戦いに分が悪いと見ると，関羽・張飛と合流し，荊州の劉表の元に同盟締結の使者と称して去っていきます。劉表は同じ劉姓であることから，劉備を厚遇します。この頃，諸葛亮を配下にし，彼は劉表亡き後の荊州を奪うよう進言しますが，劉備は拒否します。これは単に劉表への恩義からではなく，荊州は豪族の軍閥によって支えられていたため，その支持を得ていない自分では奪えないと判断したのです。

劉表の死後，赤壁の戦いに乗じて荊州を奪い，張魯討伐を名目に益州に入り，すっかり信任してしまった劉璋から結局のところ益州を奪ってしまいました。どうも劉備が身を寄せた群雄は，劉備がきっかけに滅ぶ傾向にありますが，群雄割拠の時代において裏切り行為は日常のことでもあり，劉備も例にもれなかったからこそ英雄になりえたのです。

読者コーナー募集中

引き続き，イラストやお手紙をお待ちしています。

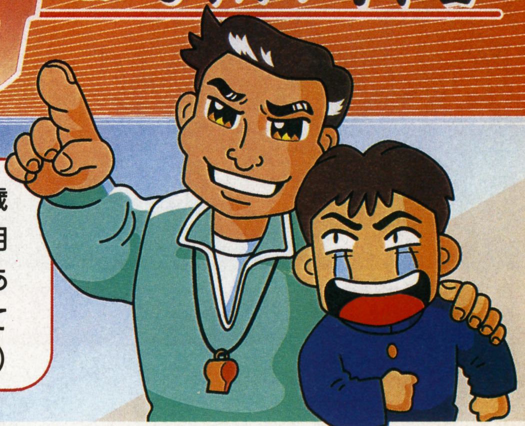
今月の一冊！

光栄刊行の歴史ポケットシリーズ『三国志的真実 知らなかった劉備&孔明60のナゾ』。三国志にまつわる謎を解き明かした『小説三国志の謎』の軽装版です。「なぜ劉備は妻子を捨てて逃げるの？」など，劉備・孔明にまつわるユニークな質問が60用意され，正史と小説を題材に回答しています。小説で普通に感じとっていた話も，少しひねって考えてみると，疑問がいろいろと湧いてくると思います。紐解くと，事実でなかったという結果が多く，新たな発見があるかもしれません。

また，正子公也氏による三国志の武将を題材にした画集『絵巻 三國志』も発売されました。

▲歴史ポケットシリーズ『三国志的真実』は軽装版なので，電車の中などで気軽に読むことができる。左は『絵巻三國志』

アクションRPGこそ我が青春



どういうわけか人間は，齢を重ねるにつれ，青春の日の淡い思い出を若かりしころに遊んだアクションRPGとともに思い出すようになる。頭だけではなく，当時の身体が無意識に記憶していたイベントの数々が，歳月を経るにつれ，よりいっそう鮮明に，過去の記憶を甦(よみがえ)らせるからである。名作は思い出となり，はじめて輝きを増す。　（文／藪良小路）

冗談はさておき，アクションRPGはおもしろい

アクションRPGというジャンルは，その名のとおり，アクション性を重視したRPGである。たいていは，いつ敵に襲われるかわからず，戦闘になれば，すばやいキーボード操作が要求されるだろう。アクション・ゲームが苦手な人には，苦手に見えてしかたない。

しかし，やはりはRPGである。ザコを相手に戦闘をくりかえし，レベルやステータスを上げていれば，ボス戦すら楽勝になる場合もある。アクションゲームのような安地（あんち＝安全地帯）や攻略パターンがあったりするのも，このジャンルのおもしろさだろう。

装備&アイテムの使いかたも重要で，自分の戦闘スタイルに合ったものを使わないと，逆に不利な戦いを強(し)いられる。たとえば攻撃力の大きい斧を装備しても，ひとふりするたびに，まわりのザコ敵に1発ずつダメージを食らう場合がある。さらに斧が両手持ちだったりすると，盾を装備できないから，レベルの低いキャラはひとたまりもないだろう。

キーさばきに自信があれば，防御力は低いが敏捷(びんしょう)性の高いキャラに仕上げてもいい。動くのが面倒くさいなら，広範囲魔法を使える装備もいいが，仲間を巻き込む可能性もある。

このようにアクションRPGは，アクション性とRPG性をいかに巧みに融合するかを課題に日々進化している。現在ではネットワークを活用し，『DIABLO』（BLIZZARD ENTERTAINMENT／ソース）のように，複数プレイヤーが，あるときは仲間としてパーティーを組み，あるときは敵としてだまし合うという新しい可能性も見えてきた。『ライフストーム』（日本システムサプライ）にいたっては，もっと大勢のキャラクターで，敵味方入り乱れての戦闘が楽しめる。かと思えば『イース・エターナル』『大逆鱗III』のように，昔ながらのゲーム性を残したものが，いまだ人気があるのも興味深い。

私の好きなARPG ～ベーマガライター15人に聞きました

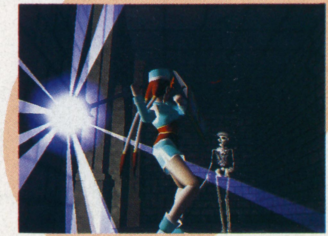
ライター名	おススメのタイトル，思い出のタイトル
山下　章	『ゼルダ』シリーズ，『イース』『ザナドゥ』
ベニー松山	SFC版，GB版『ゼルダの伝説』，GB版『聖剣伝説』
稲垣　宗彦	『ワンダラーズ・フロム・イース』。まわりで誰もほめてなかった
大出　綾太	『ソーサリアン』。全部で700時間くらいやった
山中　直樹	『ガーディック外伝』って，これはシューティングか？
板場　利光	SFC版『ゼルダの伝説』。最近では『DIABLO』かなぁ
中村　京子	FCディスク版『ゼルダの伝説』。最初にやって人生を狂わされたのは『ドルアーガの塔』
加藤　義文	『バーチャルハイドライド』（SS）はかなりオススメ。とにかく，おもしろいよ
開田　清隆	やっぱ『ザナドゥ』かなぁ
藪良　小路	PC-6001mkIIで遊んだ『トリトーン』
伊藤　真臣	SFC版『ゼルダの伝説』。スチャダラパーのCMも印象的だった
白川　大輔	やりたいのは『パラサイト・イヴ』（PS）。まあまあ良さそうじゃん
渡辺Kazoo	『イースI』『II』セット。『DIABLO』はMac版買っちゃうかも
片平　鐘瀛	『イシターの復活』『ガントレット』『ランドストーカー』ほか多数
保多手力也	『リグラス』とか『うっでぃぽこ』って反則ですか？　シャープのX1ユーザーでした

DIABLO ディアブロ ＜Mac版も発売するぞ＞

◀いままでのRPGのエッセンスを凝縮してみせたような作品だ

▶待望のMAC版は4月28日に日本語マニュアル付きでソースから発売される

Midgard ミッドガルド



◀要求スペックのやたら高いポリゴンRPGだ

大逆鱗III

Copyright(c) 1998 Nihon Application Co.,LTD.

■ゲームバンク　■Windows95　■7,800円　■発売中

シンプルかつ奥深い内容で人気のあるアクションRPG『逆鱗』シリーズに，最新作が登場。大幅なリニューアルにファンは驚くかもしれないが，3Dレンダリングによって描かれたキャラクターは一見の価値ありだ。（文／林　秀人）

さらなる進化をとげたシリーズ最新作!!

思えばシリーズの第1作目『逆鱗』は，非常に単純なゲームだった。プレイヤーはダンジョンに潜り，モンスターと戦いつつ，アイテムを収集することになる。ストーリーと呼べるものはなく，とにかくただひたすらに，それらのくり返しを楽しむアクションRPGだったのだ。そしてその特徴は，以後のシリーズにも連綿と受け継がれてきた。

……と書くと，単純作業ばかりのつまらないゲームのように思われるかもしれないが，それはいささか早計というもの。『逆鱗』シリーズにおいては，逆にその単純さが最大の魅力なのだ。

同シリーズの基本コンセプトは，シンプル&ディープ。シンプルな操作性とシステムで，いかに飽きのこない作品を作り上げるかに，総力を結集しているのである。このテーマは簡単なようでむずかしく，ともすればただの中途半端なゲームで終わってしまう危険性もはらんでいるのだが，『逆鱗』シリーズは，軽快な戦闘と豊富なアイテムの収集というふたつの要素によって，それを見事にクリアしてきたのだった。

同シリーズのバランスの良さは，あの古典的名作『ローグ』や『ネットハック』に通じるものがある。広大な迷宮をくり返し探索し，その成果に一喜一憂することの楽しさは，体験した人にしかわからないかもしれないが，じつにアツいものなのだ。

今回紹介する『大逆鱗III』は，そんなシリーズの伝統と言えるシステムを受け継ぎつつも，あえて大幅なチューンがほどこされた意欲作なのである。

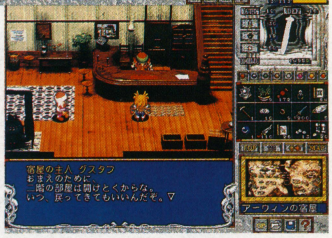
まず注目したいのは，なんといっても舞台設定の変更だ。冒険の場はダンジョンから地上へと移され，マップも街と街とを結ぶ広大なものになった。それにともない，ストーリー性が大きく向上し，より壮大な冒険譚を楽しめるようになっている。また，グラフィックも格段に進歩し，3Dレンダリングによって描かれたキャラクターが画面のなかをちょこまかと動きまわるさまは，パソコン・ゲーム史上でも屈指のデキと言えるだろう。

このように本格的なアクションRPGに生まれ変わった本作。もちろん豊富なアイテムも健在なので，一度エンディングを見たあとも，アイテム収集に没頭する日々がつづくはずだ。

◀キャラは立体化したが，戦闘法は基本的に前作と同じ

◀セピア調のオープニング・ムービーが物語を盛り上げる

◀イベントやボスキャラの数も倍増しているぞ



▶今回は，街が複数存在するのだ

大逆鱗の歩み

'94年にFM TOWNS用ソフトとして発売された初代『逆鱗』。それ以後のシリーズの軌跡をカンタンに紹介しよう。

▶記念すべきシリーズ第1弾。画面はシンプルだが，シリーズの基礎はしっかり築かれていた

▲タイトルが『大逆鱗』に変更され，ストーリー性が出てきた。基本システムは変化なし

▼3作目にして，はじめて「街」が登場。ダンジョンも複数に

そして地上世界へ…

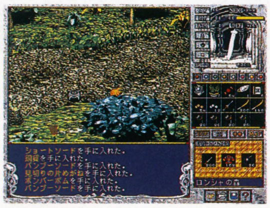
インターフェースの快適さはトップクラス

つねにプレイヤー側の視点に立ち，快適なプレイができるような配慮がなされた『逆鱗』シリーズ。この点は本作にもしっかり継承されている。

その最たるものが，画面右にある四つのウィンドウで，プレイヤーはここをクリックすることで装備を変えたり，ステータスを割り振ったりすることができるのだ。別ウィンドウをいちいち呼び出すということがないので，ゲームのテンポを保ったまま，プレイがつづけられるのである。些細（ささい）なことのように思えるが，こういった配慮も，本作の完成度を高めている要素のひとつと言えるだろう。

ステータス・ウィンドウ

ステータスは，すべてここに表示される。レベルアップ時も，直接この画面を操作してボーナス・ポイントを分配する。



アイテム・ウィンドウ

シリーズではおなじみのアイテム画面。今回は最大90個までのアイテムが所持できるようになった。

装備ウィンドウ

武器などの装備はここで行なう。本作で新しく登場した“リング”もここで装備しよう。

システム・ウィンドウ

セーブ&ロードを行なう。本作からは，表示画面のサイズを変更することも可能になった。

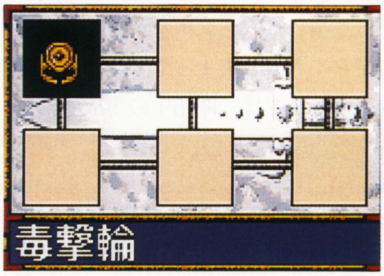
戦闘に幅を持たせる新システム“RTTS”

本作から採用された新要素に「RTTS」というものがある。これは，装備している剣やヨロイに特殊な効力を持ったリングをはめこんで，装備を強化させるシステムだ。

同時に複数のリングを装着することで，組み合わせに応じた効果を得ることもできるので，それを試行錯誤するのも楽しみのひとつである。

このように「RTTS」は非常に魅力的なシステムなのだが，その名の由来は，なんと「（R）リングを（T）つけて（T）強くする（S）システム」の略。

名付け親は『逆鱗』シリーズのプロデューサーである木屋義夫氏ご本人とのことで……さすがです。



◀複数のリングを同時につけることも可能だ

序盤のシナリオ

本格的アクションRPGに生まれ変わった『大逆鱗III』のシナリオは，正統派のファンタジー。ここでは最初のボス戦までの物語のポイントを，かけ足で紹介していこう。写真にはヒントなんかも含まれているぞ。

▼物語は，「冒険者」だった父の影を追い求めるようにして，主人公が旅立っていくところからはじまる

▶序盤のシナリオは，このレスティナを追いかけることで展開する

◀レスティナを追いかけるうちに父の過去を知る人物に出会う

▲ケイティアからもらったアイテムを使えば，それまで通れなかった場所も通行可能に

◀未知の領域をさらに進んでいくと重要な任務を依頼され……

エンブレイス

■TGL ■Windows95 ■9,800円 ■5月22日発売予定

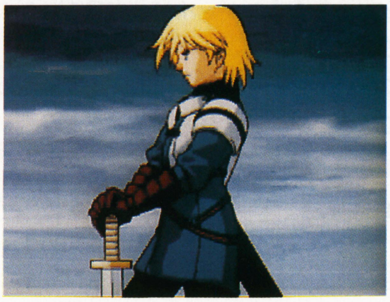
『ファーランドストーリー』シリーズなどでおなじみのTGLから，新作アクションRPGがリリースされる。地下迷宮のなかに冒険の拠点が作成できるという新しいシステムを導入した，迷宮探索型のRPGだ。 （文／山田真也）

ようこそ，深淵なる闇の世界へ……

舞台となるのは，つい数年前に開拓されたばかりの街・ホロス。ブドウの産地として名が広がりつつあったが，ブドウ酒を作るための地下倉庫を建造していたところ，地下洞窟を掘り当ててしまったことから騒動がはじまった。住民は避難し，国王は洞窟の調査と怪物退治に懸賞金をかけ，街には富と名声を求める冒険者たちがぞくぞくと集まってきた。

主人公のリオンは，開拓中の事故で両親を失った少年。両親が拓（ひら）いた街を守るため，剣を手に取ることを決意したが，すべては大いなる運命に導かれてのことだった――こんなストーリーから，この『エンブレイス』は幕を開ける。

果てしなくつづく地下迷宮を，モンスターを退治しつつ，奥へ進んでいく……『エンブレイス』は，RPGの原点とも言える要素が凝縮された，オーソドックスながらも奥が深いRPGなのだ。



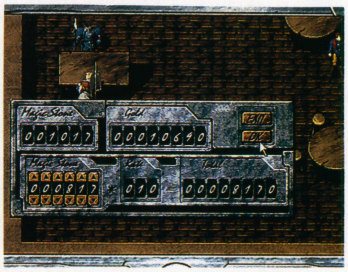
▲これが主人公・リオンの雄姿。思慮深く物静かだが，内に強い意志を秘めた少年だ

終わりなき迷宮に巣くう，怪物どもを退治せよ

このゲームはアクションRPGに分類されているのだが，アクション性があるのは，キャラクターを操作してモンスターを避けたり，魔法を使用したりする部分のみ。戦闘自体は，キャラクターがモンスターと接触すると，あとは自動的に戦ってくれるので，アクションの腕に関係なく先へ進むことができる。しかしここで，大量に出現するモンスターのすべてを相手にしてしまっては，当然ながらキツい。自分や仲間の強さを考えて，避けるなり魔法を使うなりして進んでいこう。

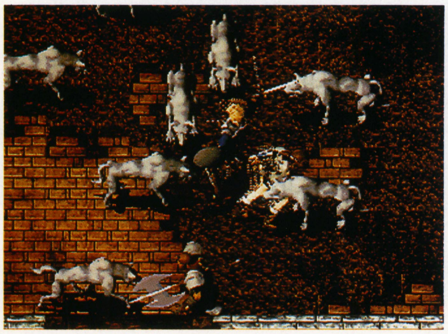
冒険の途中では何人かの仲間が加わることがある。ベテランの傭兵，未熟な女剣士，口先だけは達者な騎士など，個性もさまざまな仲間が迷宮探索のパートナーになってくれるのだ。仲間はプレイヤーが直接操作するのではなく，それぞれの意志で勝手に行動する。プレイヤーが彼らに対してできるのは，「集合」と「散開」という2種類の指示を出すことのみだ。「集合」をかけると，仲間はなるべく戦闘を避けて主人公のもとに集まろうとし，「散開」にすると，モンスターを見つけては，追いかけて戦うようになる。体力と魔力の残量を考え，効率よく探索ができるように，うまく使いわけていこう。なお，パーティーがバラバラになってしまっても，拠点に入ったり階層を移動したりすると，仲間が再び集結することも覚えておくように。

また，モンスターを倒すと"魔石"と呼ばれるものが手に入る。これはモンスターを倒した証として，地上で換金することが可能。それ以外にも，拠点を作成するときや，転移装置を使用するときなどにも必要となる，とても貴重なものだ（くわしくは次ページを参照）。

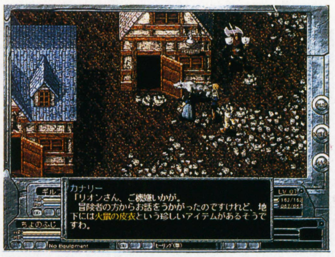


▶モンスターを倒すと得られる魔石は，地上で換金できる

▲迷宮の要所要所で，ストーリーが進展する。歴戦の勇者・エメラインの言葉の真意は？



◀戦闘は基本的にオートバトル。モンスターと接触すれば，自動的に戦いはじめるのだ



◀地上ではアイテムの売買や情報収集などが中心となる

ダンジョンの乗りきりかたは次ページを見よ!!

乗りきりかた① ダンジョン内に拠点を作る

ダンジョンを探検するRPGでありがちなのが，地上にもどる寸前で力つき，全滅してしまうパターン。あとちょっとのところだったのに，それまでに得た経験値やアイテムがパーになり，くやしい思いをしたことのある人も多いだろう。

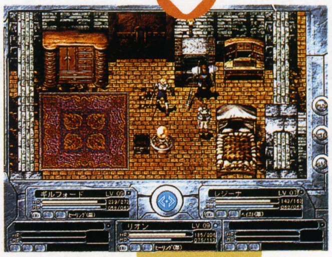
しかしこのゲームでは，ダンジョン内にある部屋を，冒険の拠点とすることができる。そして，拠点に家具を持ちこむことで，体力&魔力の回復やアイテムの保管，セーブ&ロードなど，地上の街で可能なことがほとんどできるようになるのだ。もちろん拠点には敵モンスターは入ってこれないので，妨害を受けずに魔法が使用できる，などのメリットもある。

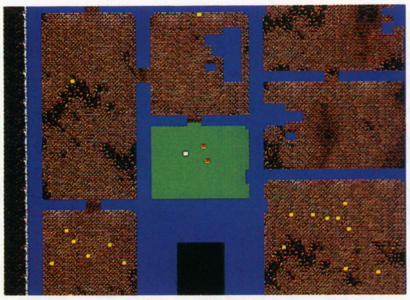
このように，いいことずくめの拠点だが，それだけにどこにでも設置できるというものではない。拠点にできるのは，

①四方を壁に囲まれている
②出入口がひとつしかない
③広さは最大2画面分程度まで

の三つを満たした部屋。広すぎても，出入口がふたつ以上あっても拠点にはできないのだ。基本的に，ひとつの階層には，上記の条件を満たした部屋が必ずひとつはあるので，丹念に探索しよう。なお，拠点を作るためには，魔石が200個必要となるので，あらかじめ用意しておくべし。

▶拠点に家具を置けば、こんなみすぼらしい部屋でも……


◀豪華な部屋になる。もちろん、家具は実際に役に立つぞ


▲拠点の場所は，マップ画面にて緑色の空間で表示されるので，ひと目で判別できるのだ

最低限これだけは用意しとけ!!

拠点にはさまざまな家具が設置できるが，なかでも重要なのが以下の三つだ。ちなみに，新たな拠点を作成したら，前の拠点からそのまま家具を運んでいけば，よけいな出費を防ぐことができる。

●ベッド

体力&魔力回復用。パーティーが何人編成であっても，ベッドはひとつあればことたりる。安いベッドでも，何度も寝ればば体力&魔力がフルに回復するぞ。

●机

拠点でセーブが可能に。いちばん安いチャブデスクでも問題なくセーブできるので，高価な机を買う必要はないだろう。

●転移装置

べつの拠点にある転移装置まで，瞬間移動できる。移動するには魔石が必要で，とくに地上にもどるには魔石を500個も消費する。割高な気もするが，深い階層にある拠点では必需品となる。

乗りきりかた② モンスターを仲間にする

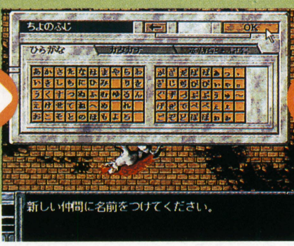
このゲームのもうひとつの特徴として，モンスターを仲間にすることができるというのがある。人間離れした強大な力を持つモンスターを仲間にできれば，その後の展開がグッとラクになるはずだ。

モンスターを仲間にするには，まずそのモンスターを倒さなければならない。このゲームでは，モンスターを倒すとその場に死体が残るのだが，その死体に対して魔石を使うことで，モンスターを復活させることができる。くわしい方法は，下の写真を参考にしてほしい。

基本的にゲーム中に登場するモンスターは，ほぼすべて仲間にすることが可能だ。いわゆる中ボス級の強いモンスターとて，倒すことさえできれば例外なく仲間にできる。苦戦したモンスターほど，あとあと心強い味方になるのだ。逆に，序盤に登場するザコ級のモンスターは，仲間にしたところでそうそう生き残ってはくれない。ただ，仲間になったモンスターは，経験を積めばちゃんとレベルアップするし，武器や防具を持たせることもできる。1匹のモンスターを，大事に育ててみるのもいいぞ。

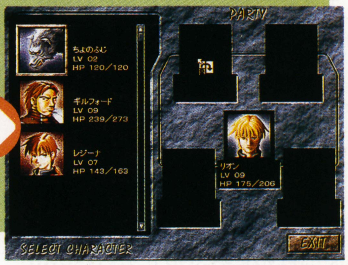
なお，仲間にしたモンスターは，パーティーに加えていない状態ならば，拠点内に設置したかまどを使って調理（!）することができる。調理後，モンスターは「×××の肉」というアイテムになり，それを食べると，材料となったモンスターの特性に応じ，キャラクターのステータス値が変化するのだ。少々残酷な気もするが，ほとんどの場合は数値が上昇するので，うまく活用しよう。

▲まずはモンスターの死体と魔石が100個必要となる。倒したモンスターの屍に，魔石を使おう



▼モンスターには名前がつけられるので，同じ種類のモンスターを仲間にしても区別は可能だ

▲仲間にしたモンスターは，拠点に待機させる必要がある。地上にある拠点でもかまわないぞ



▼待機させた拠点に行くことで，晴れてパーティーに加えることができる

イース・エターナル

■日本ファルコム　■Windows95　■8,800円　■発売中

10年以上前に誕生して以来，数知れぬファンを魅了してきた『イース』が，ついに日本ファルコムの手により『エターナル』としてよみがえった。ここではその魅力と感動を，物語形式で紹介する。悩める人も要注目！　（文／千歳秋吉）

失われし古代王国・短編攻略物語（前編）

バルバドの町

本作でアドルが旅立つ港町。敵から町を守る自警団が存在する。

▶詩人のレア。銀のハーモニカをなくし、落ち込んでいる

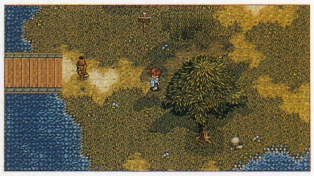
◀いろいろ情報をくれるスラフ。自警団のリーダーだ

ミネアの町

冒険の本格的な拠点となる町。城壁に囲まれており，エステリアではもっとも栄えている。まずは占い師サラに会うべし。

草　原

雄大な緑の広がる大地。敵もそんなに強くないので，まずはここで戦闘の修行をしよう。原作よりかなり広くなっている。



町にて悪事を働く「黒マントの男」とは？ そして，

1.出　発
バルバドの町～ミネアの町

彼が気がついたのはベッドの上だった。

「おお，気がついたようじゃな。ここはバルバドの町にある病院じゃよ」

医師ブルドーの言葉により，はじめて彼……アドル・クリスティンは，自分の置かれている状況を把握(はあく)できた。

（そうか。「嵐の結界」はどうにか越えたんだな。ということは，いま自分が寝ている，ここがエステリア……）

「嵐の結界」……島国エステリア周辺に近づく船をすべて嵐によって飲み込んでしまう魔の海域である。それゆえにエステリアは「呪われた国」と呼ばれ，近づこうとする者すらいない。だが，それが若き冒険家の好奇心を刺激し，エステリアへと向かわせしめたのだ。

数日後，医師ブルドーの息子スラフから情報を得たアドルは，風のようにバルバドの町から姿を消していた……。

2.銀製品のゆくえ
ミネアの町～ゼピック村

「あなたこそ……私の探していた人。ああ……この日をどんなに待ち望んでいたことか……！」

アドルに会うなり，ミネアの町の占い師サラはそう切り出した。

彼女によれば，この国には失われた古代王国について記した「イースの本」があり，アドルにそれを探してほしいという。「冒険しながらこの国の歴史にふれることができれば……」との考えから，アドルは引き受けることにした。

町の片隅では，レアという名の美しい詩人が「銀のハーモニカ」をなくして困っている。これも必ず探し出すと約束したアドルは，使命感もあらわに草原へと走り出していった……。

そして着いたゼピック村。さっそく村長に会うと，なんと村の象徴である「銀の鈴」が盗賊に盗まれてしまったという

ではないか。すぐに盗賊の砦に乗り込むアドルだが，そこでも彼は驚くべき証言を耳にする。

「俺たちのところからも，ときどき物がなくなるんだ。それも銀製品ばかりさ」

（……銀製品？　レアのハーモニカも銀だ。何物かが銀製品を集めている？）

だが，当面の目的は「イースの本」を探すこと。アドルはサラのおばであるジェバに会い，「神殿の鍵」を受け取り，足早に神殿に向かったのである。

ゼピック村 盗賊の砦

エステリアの北方に位置する小さな集落。盗賊の砦は山の頂上だ。

◀サラのおばにあたるジェバ。ちょくちょく訪ねよう

▶盗賊の首領ゴーバン。じつはこの砦にも秘密が……

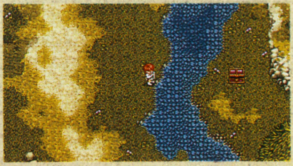
知らないとソンをする!? エステリアの隠れた名所を大公開!!

●ロダの木

▶草原にある巨大な木。普段は何も起こらないが，あるアイテムを持ってくると？

●草原の宝箱

▶原作には存在しなかった『エターナル』のオリジナル要素。二つの宝箱がある



●金の台座

▶池のほとりで見つかる。結構な値段で売れるので，ぜひ序盤で拾っておくべし

●不思議な部屋

▶廃坑の奥にある部屋。二つの台座には，かつて女神が立っていたという話だ

神殿

魔物の巣窟と化した神殿。冒険は，ここから本格的にはじまると言えよう。

死闘!

◀炎の魔術師ジェノクレス。出現場所を先読みしていきたい

廃坑

自分の周囲以外まったく見えない場所。前半の難関。

▶フィーナを救出。まさに「身体をはって守る」感動の名場面だ

▶神殿の守り手，ニグティルガー。レベルによってはあっさり勝ててしまうことも

◀廃坑のボス，ヴァジュリオン。小コウモリが集まって合体する瞬間を狙え!

「イースの本」に秘められし秘密とは？（以下次号）

3.魔物の巣食う聖域

神殿

神殿に入って少し進んだところで現れたのは，ジェノクレスという，魔法使いのような敵であった。炎の吹き出す柱と柱のあいだに現れては消え，アドルをあざ笑う。とはいえ，その動きを見切った彼の敵ではなく，数撃でくずおれた。

さらに奥に踏み込むと，複雑に入り組んだ回廊や格段に強くなる魔物がアドルを待ち受ける。だが，待っていたのはそれだけではなかったのだ。探索の末に牢屋を発見，鉄格子（てつごうし）を開くと……そこにはひとりの女性が捕らわれているではないか。彼女の名はフィーナ。黒マントの男によって閉じ込められたのだという。

（……そういえばミネアの町でも噂（うわさ）になっていたが，同一人物なのか？）

アドルはフィーナを連れて牢屋から脱出し，迫りくる魔物から身を挺（てい）して守りながら，彼女を無事救出することに成功したのである。

そして神殿での冒険を再開。「銀の鈴」や「SILVER SHIELD」を入手しつつ，奥を目指す。途中にあった隠し通路は，フィーナの牢屋で入手した「MASK OF EYES」で見抜き，地下水路へと到達。勢いに乗るアドルは，最深部に待ち受けていた強敵ニグティルガーを一気に粉砕，ついに「イースの本・ハダルの章」を入手したのであった。

4.深淵の果てに

廃坑

アドルはいま，一寸先も見えぬ暗闇のなかにいる。ここでは，魔物がどこから出てくるかわからないため，慣れないうちは一歩一歩が命がけだ。

（……それにしても，俺があともう一歩早かったら，あの人は……!!）

彼に「イースの本・トバの章」を託し，ここにくるようメッセージを残した「彼女」は，無惨にも何者かに命を奪われていた。アドルの心に燃える怒りの炎が，暗闇を照らす唯一の灯火である。

廃坑でも，さまざまな発見があった。銀の武具「SILVER ARMOR」，レアがなくしていた「銀のハーモニカ」，不思議な能力が身につく「ロダの実」……。

そして最深部では，巨大なコウモリの魔物，ヴァジュリオンが出迎える。からくも勝利したアドルの前には「イースの本・ダビーの章」が……。

（つづく）

Basic Magazine パソコン・ソフト Selection

新作情報から編集部オススメの良作まで

FIFA Road to WORLD CUP 98
ロード・トゥ・ワールドカップ 98

■エレクトロニック・アーツ
■Windows95 ■スポーツ
■7,800円 ■発売中

日本代表の優勝を一足お先に楽しもう!?

タイトルに「FIFA」とあるように，このゲームは国際サッカー連盟公認。FIFAだけでなく，ワールドカップ・フランス98の公認も取りつけている。それだけに収録されている選手のデータも膨大で，なんと4,500名にものぼる選手が実名で登場する。もちろん日本人選手に関してもバッチリで，中田やゴン中山，三浦カズといった，昨年末のイラン戦代表メンバーが「日本代表チーム」として名を連ねているのだ。

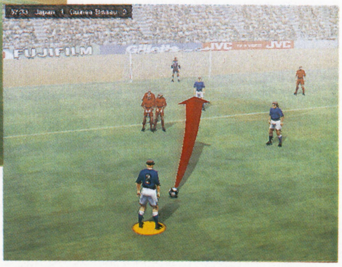
このゲームにはいくつものモードが用意されているが，メインとなるのは，やはり「ROAD TO WORLD CUP 98」というモード。好きなチームを選択し，ワールドカップの優勝を目指すのだ。公認ソフトだけあって予選形式も現実に忠実。予選ラウンドで172チームが32チームにしぼられ，つぎの第1ラウンドでさらに16チームに。ここまでを経て，ようやっと決勝ラウンドへ進出となる。優勝までの道のりは長いのだ。

プレイしてみて，まず驚いたのが，その画面の美しさ。描画には基本的にはDirect3Dが使われるのだが，VoodooやPowerVRなど，いくつかの3Dアクセラレータには個別で対応している。筆者がプレイしたマシンにはMonster3Dが搭載されていた。この環境で見る画像はすばらしいのひとこと。フィールドの奥行きがきちんと感じられ，選手たちの立体感がきわだっている。もちろん動きもなめらか。選手たちが折々に見せる仕草も細かく，見ているだけで楽しめる。操作に必要なボタンは少なくはないが，機能の割り振りが合理的で，慣れるまでに時間はかからない。1試合を終えるころには，華麗なプレイが披露できる。

CPUが弱い。金田氏の解説がちょっと棒読み。しいて難をあげればこのふたつだが，いずれもこのゲームの良さを壊すほどではない。オススメの1本だ。（文／稲垣宗彦）

▶プレイヤー・チームの決定的瞬間を自動で再現。セーブも可能なのがうれしい

◀得点後のアピール。芸が細かいだけでなく，バリエーションも豊富なのだ



▶セットプレイは得点チャンス。ボールを曲げることもカンタンにできるぞ

◀メンバーの入れ替えだけでなく，チーム戦略から各選手のフィールディングまで，設定の幅は広い

▶決勝ラウンドで3回勝てば，優勝となる。我が日本代表は決勝でアルゼンチンを1：0で下し……

日本、みごと優勝！

▲CPUが弱いので，比較的カンタンに優勝できる。カップを持っているのはキーパーの川口能活（笑）

※このゲームに関する問い合わせ先：エレクトロニック・アーツ㈱（☎03-5436-6499）

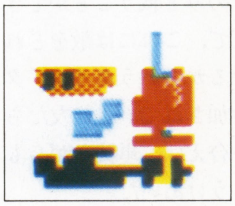
ナムコヒストリーVol.3

■ナムコ ■Windows95
■オムニバス ■5,800円
■6月19日発売予定

今回は『パックマン』と『ディグダグ』がいっぱい！

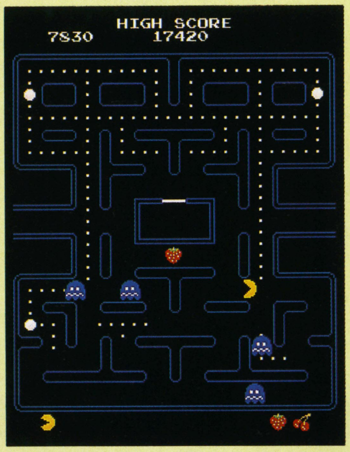
Win95でナムコの名作アーケード・ゲームを復刻する『ナムコヒストリー』の第3弾となる本作は，『パックマン』&『ディグダグ』シリーズのオンパレード。『パックマン』は初代を筆頭に，'83年に発表された『パック&パル』などの4作が，『ディグダグ』は全2作が収録されている。さすがに『パックマン』シリーズは数が多すぎて全作品収録とはならなかったが，それでも初期の作品は，これ1本で楽しめるのだ。

また，『ナムコヒストリー』恒例の付録データも，おなじみ壁紙&セーバー集をはじめ，シリーズ初のアイコン&カーソル集，プリントアウト可能なイラストデータ集，そして以前ナムコが発行していた季刊情報誌「NG」の一部と，貴重なものがそろっている。なかでも『ワルキューレの冒険』のキャラクター・デザインなどで知られる冨士 宏のマンガ「午後の国」を全話収録しているのは，往年のファンには涙モノだろう。(文／山田真也)



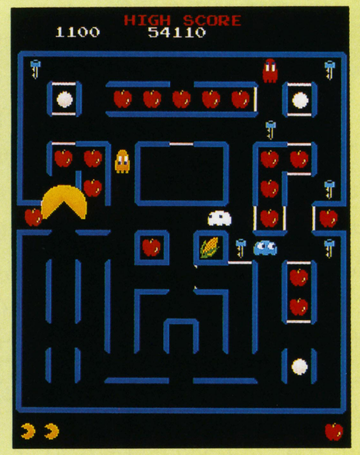
◀付録データにはアイコン集も収録。その数は，なんと100種類以上もあるのだ（見にくいけど，これはディグダグのアイコン）

パックマン（'80年発表）



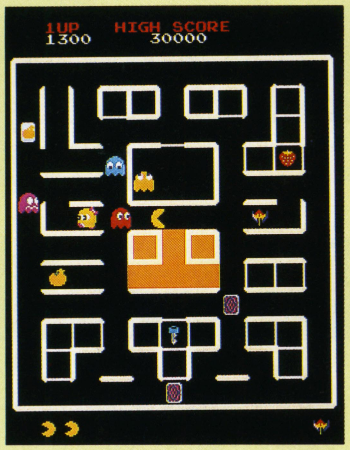
▲パックマンを操作し，迷路内のエサを食べつくす。斬新かつ奥が深く，当時日米で大ヒットを飛ばした

スーパーパックマン（'82年発表）



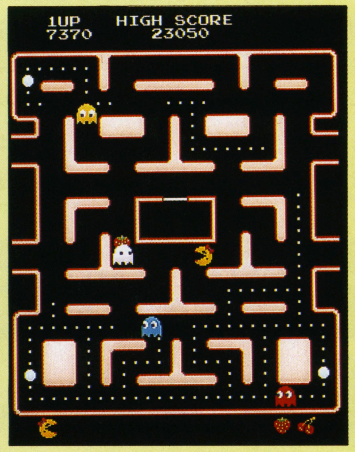
▲小部屋内のターゲットをすべて取る。巨大化するスーパーパワーエサやボーナス面など，新要素が満載

パック&パル（'83年発表）



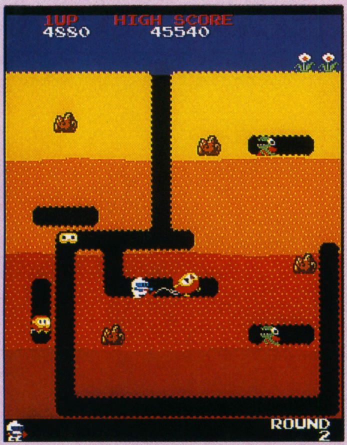
▲パックマンの友だち「ミル」が登場。モンスターに対しては，煙幕や音符光線による反撃ができる

ミズパックマン（'82年発表）



▲アメリカで発表された，パックマンの女性版。迷路の形が変わる，フルーツが移動するなどの相違点も

ディグダグ（'82年発表）



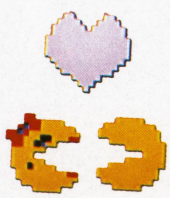
▲地中を掘り進みながら，「プクプクポン」と「岩石落とし」を駆使して，プーカとファイガーを倒していく

ディグダグII（'85年発表）

▲地上にもどったディグダグが，ドリルで地面のヒビをつなげて島をくずし，モンスターをやっつける

今回のパッケージには，特製の紙工作本がついている。内容は『ディグダグ』の発売当時に配布された豆本「ディグショナリー」，前述の「NG」に掲載されたペーパークラフト，縮小版のポップなどを復刻したもの。ゲーム同様，なつかしくも楽しめる貴重なオマケなのだ。

ガンバッテネ♥



© 1998 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. ※このゲームに関する問い合わせ先：㈱ナムコ（☎03-3756-8507）

©全日本女子プロレス興行㈱
© INNER BRAIN 1998

全女の魂 全日本女子プロレス30周年記念データベース

■インナーブレイン
■ハイブリッド(Win95＆Mac)
■データベース ■6,800円 ■発売中

全女のすべてを収録したファン必見のCD-ROM

この作品は全日本女子プロレス，通称“全女”の創立30周年を記念して作成された総合データベースだ。きらびやかなコスチュームに身を包んだ美しき女神たちの競演，女子プロレス。今でこそ，多くの女性レスラーが活躍し，その存在が世間一般に認知されているが，女子マット界がこうした隆盛（りゅうせい）を誇るまでには，いったいどのような歴史があったのか？ 本作品では，全女30年の歴史を通して，そうした女子マット界栄光の軌跡をかいま見ることができるのだ。

このソフトのウリは，なんと言っても豊富な映像資料にある。試合風景や選手インタビューをはじめとする収録ムービーは全部で100分，じつに容量1.2ギガ分にも相当するボリュームだ。過去の名場面はもれなく収録されているので，これならマニアなファンも納得だろう。全女の30年史「ヒストリカル・ビュー」のコーナーでは黎明期の貴重な映像を参照でき，資料的価値も非常に高い。これだけの濃い内容に，さらに壁紙，セーバー，カレンダーの三つが特典として収録されているのだ。

ファンにとっては涙モノのこの作品。あまり女子プロレスにはくわしくないという人も，本作で彼女たちの魂にふれてみてはいかがかな？

◀「パフォーマンス」のコーナーでは、過去の名場面や名マイクパフォーマンスをムービーで紹介

全女のすべてがここにある！

▲「パーソナル・ビュー」では代表37選手のプロフィールを参照できる

◀▲上は全女30年の歩みを一覧できる「ヒストリカル・ビュー」，左は過去の試合から厳選した名勝負を紹介する「ベストマッチ」の写真だ。当時の興奮が甦る！

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド

■セガ ■Windows95 ■ガンシューティング
■7,800円 ■5月29日発売予定

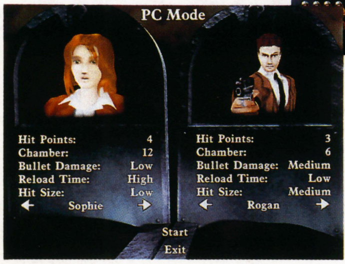
アーケードの名作ガンシューティングがPCに登場！

アーケードのガンシューティングとしては，近年まれに見るヒットを記録した本作。サターン版の発売が，ユニークなテレビCMもあいまって記憶に新しいところだが，その話題も冷めやらぬうちにPC版が登場することになった。

基本的にはアーケード版からの忠実な移植となるが，もちろんオリジナル要素も追加されている。ひとつ目は，ライフ数や弾の威力が異なる6タイプのキャラのなかからひとりを選択してプレイする「PCモード」。キャラによってはアーケード版とちがう攻略が必要になるため，ゲーム・センターでやりこんだという人も十分楽しむことができるだろう。ふたつ目は，各面のボスキャラのみと戦うことができる「ボスモード」で，これには敵をどれだけ短時間で倒せるかというタイムアタック的な要素も付加されている。友だち同士で時間を競い合えば，単純ながらもアツくなれることうけあいだ。

PC版ならではの美麗CGも見逃せない。ガンシューティング好きは，ぜひ押さえておきたい1本だ。 （文／八巻将之）

▶Direct3Dにも対応。より美しくなった（？）ゾンビがプレイヤーに襲いかかる！



◀主人公ローガンの婚約者ソフィーも，プレイヤーキャラとして選択することが可能だ

飛び散る鮮血!?

◀ゾンビの肩口から鮮血がほとばしる。撃っても撃っても襲いかかってくるモンスターの恐怖にキミは耐えられるか!?

※これらのソフトに関する問い合わせ先：
『全女の魂』…インナーブレイン㈱(☎03-5269-1408)
『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド』…㈱セガ・エンタープライゼス（☎047-380-6441）

メディアクエスト発

Let's Play! 海外ゲーム

メディアクエストと言えば,『マジック:ザ・ギャザリング』や『シヴィライゼーション』などの人気作品を思い浮かべる人も多いだろう。だが,やたら質の高いレーシングや,硬派な戦争SLGで昔から知られているメーカーでもある。最近,またまた強力なタイトルが立てつづけに発売されたようなので,そのあたりをリポートしてみようと思う。

ダーク・アース日本語吹替版

■Windows95 ■AVG
■8,800円 ■発売中

暗黒におおわれた未来世界を舞台に,主人公アルカンの冒険を描く!

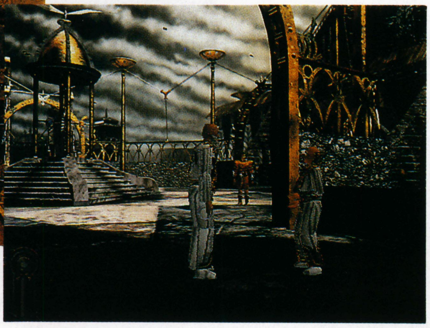
舞台は24世紀の地球。西暦2054年に接近した彗星によって,無数の隕石が降りそそぎ,地上から多くの生命がその姿を消してしまう。この惨劇以降,わずかに生き残った人たちは,スタリートと呼ばれる小さな城塞都市に寄り集まって暮らすようになった。気候が激変し,光がさすことの少ないこの時代では,太陽が信仰の対象。スタリートの中心には,太陽神の代理である聖職者「太陽の神官」が,施政者として,また,科学や知識の伝授者として存在していた。

主人公アルカンが暮らすスパルタも,こうした典型的なスタリートのひとつ。スタリート内の警護などを任務とする「火の戦士」のひとりであるアルカンは,ある日,神官たちの会議の警備を命ぜられる。会議中の部屋から不審な物音を耳にし,飛び込んだアルカンが見たものは,不気味なふたりの侵入者と,彼らにつぎつぎと刺し殺される神官たちだった。襲撃者のひとりをなんとか倒したところで,アルカンは残ったひとりに謎の黒い物質を浴びせられ,気を失ってしまう。

奇跡的に命はとりとめたものの,謎の物質の毒に侵されたその姿は醜く変貌し,それを見た火の戦士がアルカンと気づかずに襲いかかる。アルカンは,やむなくその戦士を殺してしまうのだ。かつての仲間たちに追われるアルカン。人目をしのび,みずからをむしばむ病魔の治療法を探しはじめた彼は,やがてスパルタに忍び寄る邪悪な陰謀に気づくのだった……。

残念なのは,キーボードでの操作性が悪いことと,字幕が英語のままである点。吹き替えられた音声も,なんだか妙にぎこちない。一方,独特の世界観と,そこで展開する物語はとても魅力的。背景は思わず見入ってしまうほど,緻密で美しい。パッドで楽しもう。(文/稲垣宗彦)

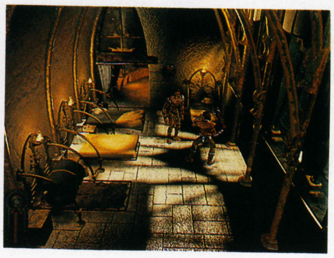
▶会議の前に,アルカンの父親と大神官が何やら気になる相談をしているが?



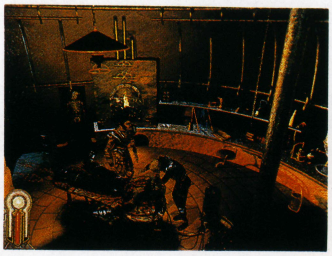
◀会議の警護を命ぜられるアルカン。これが過酷な運命の幕開けだった!

▲謎の襲撃者が太陽の神官たちを襲う! 随所にこういったムービーが挿入され,場面を盛り上げるのだ

▲襲撃者のひとりは,アルカンに謎の物質を浴びせかけた!



▼醜く変貌したアルカンと気づかず,もとの仲間が襲ってきた。ピンチ!



▲アルカンを救った癒しの神官タナンダール。なんだか怪しいぞ?

▼数少ない味方,恋人のカーリとともに,スパルタを救うのだ!

アルティメット・レース・プロ 日本語版

■Windows95　■レーシング
■8,800円　■発売中

超美麗&なめらかなグラフィックは必見！ 豪快なドリフトを楽しもう!!

最近のレーシング・ゲームは，大きくふたつの方向性にわかれている。ひとつは，クルマの性能などディテールに凝り，クルマの挙動をきっちりと計算する「ドライビング・シミュレータ」のようなタイプ。もうひとつは，クルマの挙動をオーバーに表現し，遊びやすさと爽快感を重視するタイプ。一般的に，F1やインディカーをあつかったものは前者に属し，ハコのクルマをあつかったものは後者に属する傾向があるようだ。

この『アルティメット・レース・プロ』は前述の分類でいけば，後者に属するゲーム。クルマのセッティングを細かく煮つめて1／100秒を争う，というものではなく，コーナーではハデにドリフトをさせて走る爽快感を楽しむのだ。基本的にはDirect3Dを使って画面が描かれるが，このゲームも最近の流行どおり，VoodooとPowerVRという2種類の3Dアクセラレータに個別に対応している。ぜひとも3Dアクセラレータを搭載したマシンで楽しんでもらいたい。

ゲームモードとしては，7台のCPUカーとのレースを楽しむ「プレイヤーVS.CPU」，ひとりで周回タイムを煮つめる「ソロゲーム」という2種類のシングルプレイと，多人数で楽しむ「マルチプレイ」と，大きくわけて3種類から選択できる。

シングルプレイで選べるコースは5コースだが，そのうちの4コースはコンディションを変えることができるため，17とおりに楽しむことが可能だ。また，マルチプレイでは，専用の「アルティメット・アリーナ」というコースも登場する。アルティメット・アリーナでは，速さを競うわけではなく，相手の車の破壊を目的にするなどといった，変わった遊びかたが楽しめるようになっている。

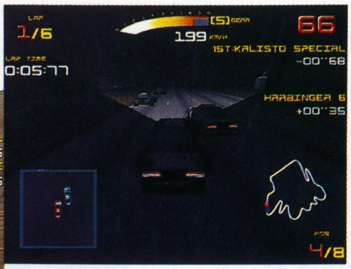
このゲーム，爽快感もさることながら，とにかく画面が美しい。遠景の処理など，視覚効果がよく考えられているのだ。ぜひとも自分の目で確かめてほしい。

（文／稲垣宗彦）

◀自車のカラーは16種類。加速力などを設定できる

▶対CPU戦では7台を相手にレース。敵は速いぞ

▼田園風景や湾岸の近代市部など，コースのバリエーションは豊か。画面の天候は雨。スリッピーでむずかしい！

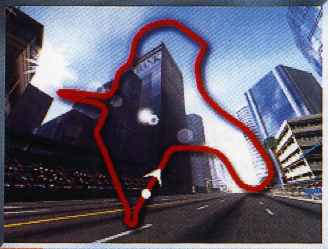


▲夜間のレースでは，ライトに照らされた部分以外はホントの闇。コースをどれだけ覚えているかがカギ

◀トンネル内を走り抜けるマイカー。ライティングの陰影がとても美しい。必見！

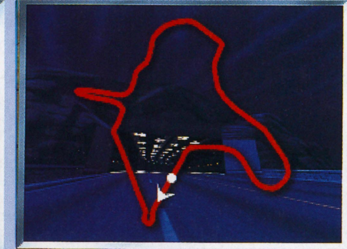
レーシングコンディションは4とおり

このゲームでは，ひとつのコースを4種類のコンディションで楽しむことができる。すべてのコンディションをきわめ，思いどおりに走るのは至難のワザ。



★デイ(Day)

もっともノーマルな状態。日中なので，視界も良好。基本的な走行テクニックを身につけるのに最適なコンディションだ。



★ナイト(Night)

ナイトでは，デイと同じコースを逆走することになる。同じコースとは思えないほど，雰囲気がガラッと変わるのだ。

★レイニー(Rainy)

雨天での走りを楽しむ。コースはすべりやすくなり，難易度が上がるだけでなく，デイとはコースが反転している。注意。

★ストーム(Storm)

夜間で真っ暗なうえ，コースは反転＋逆走。さらに雨。むずかしさも頂点。稲妻に見とれているヒマはまったくないのだ。

パンツァージェネラル2　完全日本語版

■メディアクエスト　■Windows95
■SLG　■9,800円　■発売中

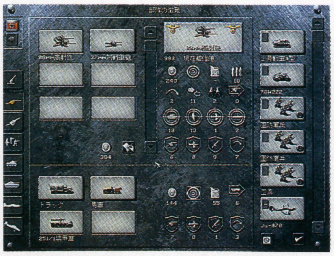
欧州の死闘再び SSIの本格派戦術級SLG

本作は，欧州大戦を題材にした本格的SLG『パンツァージェネラル』の，大幅パワーアップ版と言える作品だ。部隊を動かし敵を撃破して，特定の都市を占領するのが勝利の条件。43のシナリオのほか，部隊を育てつつ連戦するキャンペーンがある。

システムはわりとオーソドックスで，『大戦略』シリーズあたりを遊んだことのある人なら，すんなり入っていけるだろう。ただし以下のようなルールが，ゲームをじつに深くしている。

●兵科によって特別な能力がある

たとえば戦車には，圧倒的な戦力差で敵を壊滅させた場合，つづいて移動と攻撃ができる連続攻撃能力がある。同様に野砲には支援攻撃，歩兵には塹壕(ざんごう)掘りなどなど，それぞれに特徴がある。



◀装備を変更すれば部隊を強化することもできる

▲複数の兵科をうまく連係させて敵を撃破せよ！　戦果によってキャンペーンは分岐する

●連続攻撃で抑止効果がはたらく

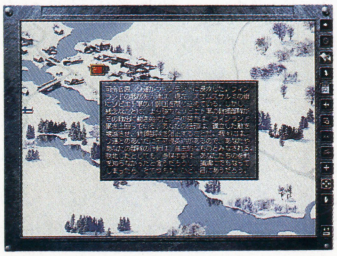
直前の戦闘で行なった攻撃の効果が，つぎの戦闘に現れるということ。最初に爆撃をかけ，直後に戦車で突撃……とやると，防御側は対爆撃機戦時の疲れがとれていない，不利な条件で戦車と戦うハメになる。包囲戦で有効。

……など，ほかにもいろいろあるが，要するに，当時の戦場の姿がリアルに再現されているのである。現実に効果があった戦術を使えば，ゲーム内でも有利に戦えるというわけだ。

▶本作から登場の指揮官はさまざまな特殊能力を持つ

さて，「第二次世界大戦に関する知識なら俺にまかせろ！」という熱心なファンのために，データ的な部分も紹介しておこう。収録されたシナリオは，スペイン内戦からベルリン陥落まで欧州全域をカバーしており，登場兵器は全国家（ルーマニアやハンガリー軍なども再現！）の陸海空軍合わせて500種類にもおよぶ。キャンペーンは枢軸(すうじく)・連合両サイド合わせて5本と，前作とくらべて大きく増えた。さらに細部にこだわりたい人は，シナリオ構築機能を使って，設定を自分の好きなように変えるといい。

また，LANやインターネットを利用することで，最高4人までのマルチプレイも可能になっている。「フィンランド&ドイツ軍VSソビエト軍・2対1対戦」といった具合に，チャットを使いながら大勢で遊ぶと楽しいぞ。　（文／煌竜）



◀雪のフィンランド。北から南まで全欧州が戦場

都市攻略が熱い！

都市は，ただでさえ地形効果が高く陥としにくい。さらに塹壕を限界まで掘った歩兵が背後に砲兵を引き連れて立てこもっていたりすると，正直言って手に負えない。だから都市攻略戦はこのゲームのキーポイントであり，同時にいちばんの楽しみでもある。基本は現実と同じく複数兵科による連続攻撃だけれど，最初に周囲の敵をつぶして孤立させたり，歩兵同士で持久戦に持ち込む手もあるぞ。

▲止まっている歩兵は塹壕を掘り，これが最高レベルになると戦車でも返り討ちにされる。そんなときはこの連係で波状攻撃をかけるのがセオリー。塹壕効果を無視する工兵部隊も活用しよう

退却に注意せよ

◀強力な部隊によって大きなダメージを与えられると，被害を受けた部隊は……

◀命令を聞かずに勝手に撤退してしまう。弱い部隊は時間かせぎもできないのだ

※これらのゲームに関する問い合わせ先：㈱メディアクエスト（☎03-3222-8639）

電脳世界の森羅万象を調査する不定期連載コーナー

新訂増補 やぶら～コレクション

今月の研究課題

ゾーク グランド・インクイジター

「独裁者と魔法クーデター」の巻

■アクティビジョン・ジャパン
■Windows95 ■AVG
■6,800円 ■発売中

突発的にわいて現れた，この「やぶコレ」は，ゲームにかぎらず，古今東西あらゆる電脳世界の摩訶不思議を追求する，藪良小路の独断と偏見による治外法権的コーナーである。いきなりで恐縮だが，今月は，新鮮度，バカバカしさともきわめて高い『ゾーク』の最新作とやらを紹介してみよう。

じつは，やぶらーはバカゲーが好きだ。愛していると言ってもいい。結婚しちゃってもいいぐらいだし，両親に反対されたら，曽根崎天神あたりで心中してもいいぐらいに思っている。『グランド・インクイジター』は軽快なジョークと思わずニヤリとさせられるトリックが，LHAで固めたかのように圧縮されていて，嫁さん候補の5本指に入るであろう秀作である。テンポが良すぎてあっという間にクリアしてしまうかもしれないが，それが逆に良い。

この世界はヘンテコリンだ！

オープニングから，独裁者のプロパガンダ映像が流れはじめ，面食らう人もいるかもしれない。魔法がウリのファンタジー世界で，独裁者が魔法を禁止してしまっているのだ。おいおい，ゲームはいったい，どうすんの!? 主人公はただの掃除機のセールスマンだし，夜は外出禁止令が発令されて，誰も家には入れてくれない。ところが港でダンジョンマスターと出会ってしまったばっかりに，キミは魔術師の見習いとして，死と隣り合わせの地下帝国を冒険するハメになるのだ。

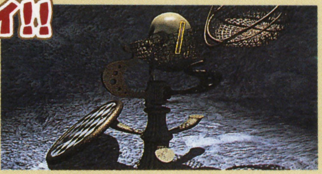
俳優を使ったムービーは『ゾーク・ネメシス』以来のものだが，世界観はあいかわらずファンタジックだ。登場するフィーチャーはと言うと，目玉焼きの生えたような「エッグ・プラント」，裸なので絶対に外へ出ない魚売り（なぜ彼女が裸なのか知りたい人は，絶対負けないはずの野球拳で，わざと負けてみよう），コーラと反応してメルトダウンする駄菓子など，もうムチャクチャなのだ。

このムチャさ加減の好きな人は，価格も安いし，ぜひとも挑戦してほしい。

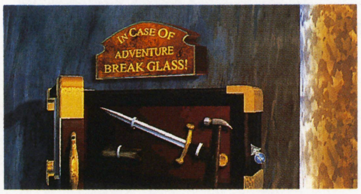
▲留守番機能付きの電話。こんなユニークな仕掛けがいっぱいだ

数々の難解なパズルに挑むのだ!!

…って，オイ!!

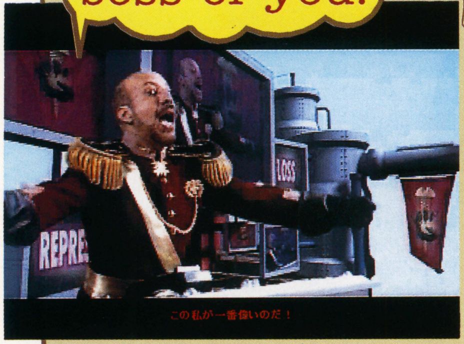


▶チェスを使ったパズルに見せかけて，力ずくでゲージを壊すのが正解

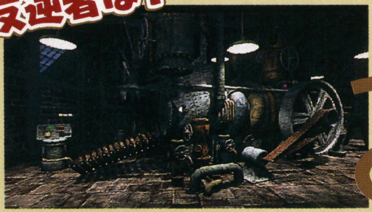


▲ケースは開くのだが，ガラスを破壊しないと中味が取れないヘンな仕掛け

I'am the boss of you!



反逆者はトーテムの刑



▲これはトーテマイザーという機械。人の魂を金属製容器に封印した「トーテム」を作る処刑装置なのだ

おそるべき独裁政治!!

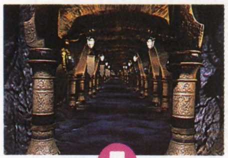
◀▲体制に反抗する者は王族であろうとすべてトーテムにされてしまう。トーテムにされた人々の数は……ちょっと多すぎだね，こりゃ。正気？

大魔女イガエルの魔法講座

わたしは大魔女イガエル。天上の地アトリーに住んでいるの。このゲームの目的は，独裁者で電気屋なヤニックを倒すために，隠された魔法や魔法のアイテムを探し出すこと。細かい魔法の使いかたは先日まで私のところにいた第3代ダンジョンマスターのダルボズが教えてくれるはずだけど，ちょっと心配だから，魔法の使いかたのヒントを教えてあげるわ。ダルボズはどこにいるかって？　アパートを事務所に使うんで，追い出しちゃったわ。今はフーズル港に沈んでいるランプに住んでいるって話ね。彼と会ったら電話をちょうだいと言っておいて。

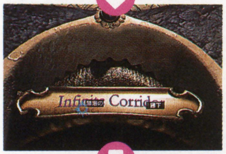
で，このゲームに登場する魔法にはクセがあって，「説明を簡単にする」「結び目を解く」だの，ヘンに具体的なの。でも気をつけて。魔法には，ちょっと応用が必用なのよ。下に例をあげるからコツをつかんでね。それと，ゲームにつまったら，とりあえず，持っているだけの魔法を試してみること。魔法によっては1回も使わないものがあるけれど，だからと言って，いらないわけじゃないの。……意味，わかるかしら？

IGRAM turn purple things invisible
イグラム　紫のものを見えなくする



◀今では閉鎖されているGUE工科大学には，無限につづいて目的地にたどりつけない奇妙な廊下が

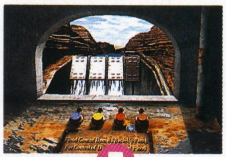
◀廊下の入口に，紫の文字で「無限の廊下」と書かれているのを発見。これがセキュリティなのだ



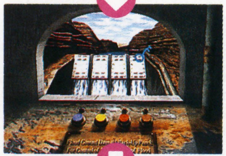
◀イグラムの魔法を使って「無限の」という文字を見えなくしてしまう。すると，廊下に変化があって

◀ただの廊下になってしまう。この奥には重要な設備やアイテムがたくさん置かれているぞ

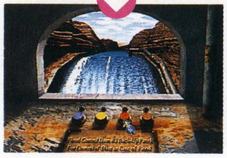
REZROV open locked or enchanted doors
レズロブ　扉を開く



◀水門をすべて閉鎖して，第3洪水防止ダムを決壊させたい。このパズルは一見むずかしそうだが

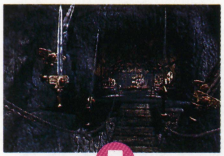


◀レズロブで水門を全部開けてしまえば，ボタンふたつで水門を閉じることができる。ひっかけだね

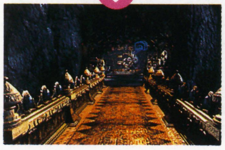


◀水の勢いで，ダムが崩壊。これで水量が増えて，とある場所でとある魔法が使えるようになるぞ

GOLGATEM create a bridge over a body of water
ゴルガテム　水の上に橋をかける



◀このシーンでは，6つの剣をふりまわす見えない怪物を倒さなければならない。戦っても勝てないぞ

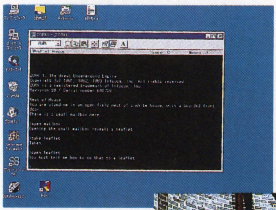


◀でも安心。ゴルガテムがあるから，橋を落としてしまってかまわないのだ。あわれ怪物は水の中

情報①

由緒あるAVGシリーズそれが『ZORK』だ

知っている人も多いと思うが，『ゾーク』とは，AVGの古典中の古典。初代『ZORK I』が生まれたのは1980年の米国だ。マサチューセッツ工科大学の学生たちが作った，それこそ絵も音もない文字だけのゲームだった。『グランド～』のゲームオーバー画面は，ここを由来としている。



◀キーボードから単語を一字一字打ち込んでいくコマンド入力式のタイプだった

▶ようやくフル・グラフィック（絵）が入ったのは，『RETURN TO ZORK』からのこと

情報②

今からでも手に入る日本語版『ゾーク』

現在日本語で入手できる作品は，アクティビジョン・ジャパンの『ゾーク・ネメシス』（Windows95版）と，翔泳社による『ゾークI』『リターン・トゥ・ゾーク』（セガサターン版，プレイステーション版）ぐらいである。ちなみに，SSでは2本をまとめた『ゾーク・コレクション』も発売されているぞ。

▲『ネメシス』は『グランド・インクイジター』のひとつ前の作品。物語はシリアス

情報③

復刻版『ZORK』を手に入れる

当時のパソコン版『ゾーク』をすべて手に入れるのはむずかしい。現在は，テキストAVG時代の一連のシリーズをまとめた『THE ZORK ANTHOLOGY』と，『RETURN TO ZORK』『ZORK NEMESIS』を合わせてリパッケージしたものが発売されている。ただしすべて英語版だ。直輸入品を扱っている店でしか手に入らないだろう。

THE ZORK LEGACY COLLECTION
■ACTIVISION　■CD-ROM（4枚組）
■一部DOS／V，一部Windows95

◀内容はけっこう豪華。パッケージがでかすぎ

とことん ぷよぷよ SUN

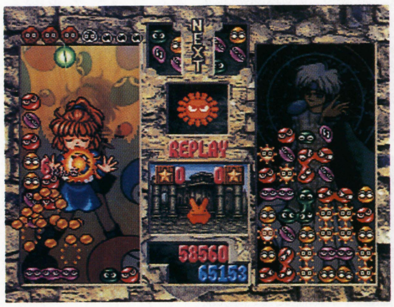
■発売元：コンパイル
■対応機種：アーケード
セガサターン
ニンテンドウ64
プレイステーション
Windows95

おどろくほどに「とこぷー」です。今月は，1ページだけどカラー復帰です。やった。でも来月はわかりません。ばたんきゅー。さて今回は，ちょっと遅くなりましたが，Win95版『ぷよSUN』のフォローをさせていただきましょう。　（講師：大出綾太）

Win95版『SUN』の詳細情報をお届け

Windows95版『ぷよぷよSUN』の目玉であるリプレイ機能の最終的な仕様をお伝えしておこう。対戦終了後にデータセーブをすると，「savedata」フォルダにリプレイデータのファイルが保存される。再生するときは，ゲーム中のオプション画面で「リプレイをみる」を選び，見たいデータを選べばOKだ。ファイル名は「番号-モード-1P側キャラ名-2P側キャラ名」という書式でつけられる。モードは，ひとぷよが"1P"，ふたぷよは"2P"，かちぬきぷよぷよは"KN"。データ保存には，約3秒のプレイ時間につき1キロバイトを使用する（実測値）。なお，新しいリプレイデータをコンパイルのホームページで提供していくサービスも検討中だそうだ。

◀なぞぷよの練習問題には新作が追加。歯ごたえあり



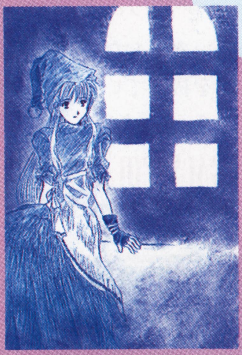
◀リプレイデータには，お手本と妙技が3つずつ収録されている。これで勉強するのだ

貢ぎものありがとう「みんなでぷよぷよ」

カラーかモノクロか流動的なため，イラスト投稿者にはご迷惑をおかけしてます。未掲載分もたまってきたんで，近々イラスト特集をしたいなんて思ってみたりしてます。また，対戦が盛んなゲーム・センター情報や，ぷよ譜の記述形式についての意見，テクニックなどの投稿も募集中。ぷよ譜は早いうちに統一書式を提案したいとこですね。

さて，お知らせがひとつ。4月4日，東京・原宿の竹下通りにあるプリントハウスに，元祖ぷよまん本舗原宿店（仮）がオープンしました。ぷよまんやグッズが東京でも買えるようになったわけですな。事あるごとに買いに行きませう。

▲原宿店（仮）オープン当日の模様。店構えは小ぶりだけど，大盛況だったのだ

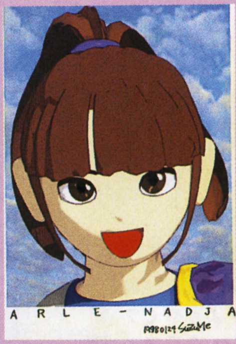


▲【北海道札幌市・月代銀猫】いい雰囲気。表のドラコもプリティでした

▼【大阪府東大阪市・月ふたつ】ウィッチその2。今月は初投稿者中心です

▲【北海道苫小牧市・佐藤鼻毛】赤い目の効果がうまく出てるか心配……

▼【静岡県藤枝市・にせコレキヨ】こんなタッチもいいもんだねぇ



▲【大阪府高石市・SZM】当コーナーではめずらしく，CGでの投稿です

※緊急速報：7月にテイチクから，『ぷよ1』『ぷよ通』のアレンジ・サントラが発売決定！ 詳細は次号以降で。

※このゲームに関する問い合わせ先：㈱コンパイル（☎082-263-6165）

Index

今月の新作 ……202

電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム
オペレーティング・マニュアルvol.1 ……204

『ストZERO3』がついにヴェールを脱いだ！ ……208

Arcade Game Side

アーケード・ゲーム News Headlines

ダイナマイトなクルージング

セガAM1研の格闘アクションの第2弾『ダイナマイト刑事2』の発表会が4月9日，マスコミ関係者を集めて行なわれた。

「ダイナマイトクルーズ」と題されたその発表会は，会場がなんと豪華客船（！）。東京湾の夜景を見ながら『ダイナマイト刑事2』や食事が楽しめるという船上発表会で，ゲームの舞台である客船の雰囲気を存分に味わうことができたのだ。

肝心のゲームのほうは，この日は3つあるミッションのうちのひとつがプレイ可能なバージョンが出展され，実際に体験することができたほか，開発者による新フィーチャーの解説などが行なわれた。またその途中には，ゲームで悪の組織に誘拐される大統領の娘「キャロライン」のコスプレイヤー（女装男性）が乱入したり，プレゼントがもらえるジャンケン大会などがあったりと，おおいに盛り上がった。来場した関係者一同は，2時間のクルージングに大満足だったようだ。

◀食べるのも忘れて『デカ2』に熱中する人がたくさんいたのだ

▶ジャンケン大会では，テレカなどの『デカ』グッズがもらえた

ファイナルオペレーション！

'97年12月から'98年2月まで，全国各地で予選が開催されていた『電脳戦機バーチャロン』全国大会の決勝が3月29日，恵比寿ガーデンホールにて行なわれた。予選を勝ち抜いた66人による「バーチャロン最終戦」にふさわしいハイレベルなバトルが展開され，バル・バス・バウを使用した関西エリア代表の山田優一くん（コードネーム「AVION村のマルチSHC」）が見事優勝した。当日はこのほかにも，ドラマCD「電脳戦機バーチャロン」のフェイ・イェン役の樋口智恵子によるミニライブや，グッズの販売，プレミアグッズがもらえるジャンケン大会などが行なわれ，大盛況だった。

今月の新作

ほとんどが続編，またはシリーズものという今月のラインナップ。どのゲームも，前作のファンならまちがいなく楽しめそう。続編もの以外では，トレジャーのアーケード参入第1弾『レイディアントシルバーガン』が要チェック。最近，シューティングはヒット作が多いので，期待の高まるタイトルだ。

今月の人気ゲームHOT10

1位の『マーヴル VS.カプコン』はキャラ，システムともに「VSシリーズ」の集大成といえる内容で，ファンのあいだでも評価が高いようだ。来月は"RB2"も伸びてきそうで，首位争いが見もの。

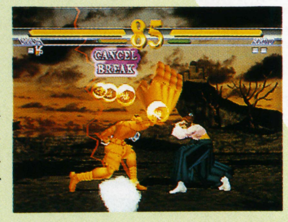
順位	前回	タイトル	メーカー／ジャンル
1	前1位	マーヴル VS.カプコン ～クラッシュ オブ スーパーヒーローズ	●カプコン ●対戦格闘
2	前2位	バーチャストライカー2	●セガ ●サッカー
3	初登場	リアルバウト餓狼伝説2 ～THE NEWCOMERS	●SNK ●対戦格闘
4	前3位	鉄拳3	●ナムコ ●対戦格闘
5	前4位	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	●SNK ●対戦格闘
6	↑前8位	アームドポリス バトライダー	●エイティング／ライジング ●シューティング
7	前5位	バーチャファイター3tb	●セガ ●対戦格闘
8	↑前10位	エアガイツ	●ドリームファクトリー／スクウェア ●対戦格闘
9	初登場	メタルスラッグ2	●アクション ●SNK
10	前9位	ストリートファイターIII 2ndインパクト ～ジャイアントアタック	●カプコン ●対戦格闘

ストリートファイターEX2

5／上 ■アリカ／カプコン ■対戦格闘

▶前作最大のウリだったスーパーキャンセルは、本作でももちろん健在

ポリゴンを使用した対戦格闘の最新作。基本技や必殺技を連続してくり出せる「エクセル」をはじめ，さまざまな新システムを採用している。バルログ，ブランカなどのなつかしいキャラも参戦。



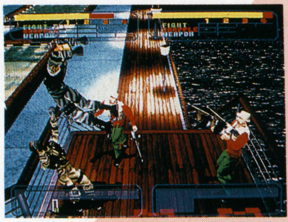
◀ガードブレイクは、必殺技などをキャンセルして出せるようになった

新システム エクセルを使いこなせ

▲今回の最大の特徴といえるのが，このエクセル。基本技→基本技，必殺技→必殺技など，キャンセルしてつぎつぎに攻撃をくり出せるのだ
▶エクセルの終了まぎわはスーパーコンボも使用可能。スーパーコンボまで全部キマれば与えるダメージもハンパじゃない

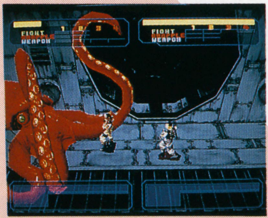
ダイナマイト刑事2

5／上 ■セガ ■格闘アクション



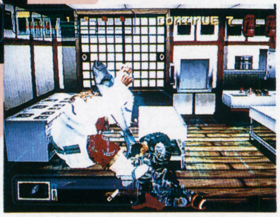
▶前作の主人公、ブルーノと新キャラふたり。それぞれ得意とする攻撃がちがう

パンチ，キックやさまざまなアイテムで敵を倒していく格闘アクションの続編。モデル2基板の採用によりグラフィックがパワーアップしたほか，アイテムを集めると特殊攻撃を使えるようになった。



◀今回の舞台は豪華客船。その倉庫には、こんな巨大なタコが……

『デカ』といえばやっぱり武器でしょう



▲前作と同じく，本作にもユニークな武器が多数登場する。ロケットミサイルは着弾すると大爆発するが，プレイヤーは無傷というのがすごい
▶お笑い系武器のひとつ，冷凍マグロ。食べると体力が回復する寿司や，ブラストシティ筐体まで武器になる。このノリが『デカ』らしい

バーチャストライカー2 VERSION'98

5／中 ■セガ ■サッカー

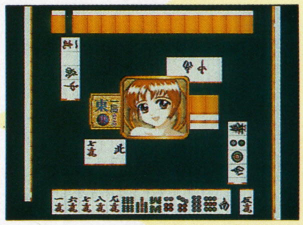
▶スコットランドやデンマークなど、'98年ワールドカップの出場国が登場する

『バーチャストライカー2』の新バージョン。登場するチームがすべてワールドカップ出場チームになり，フォーメーションを2パターンから選択可能になった。ゲーム・バランスも調整されている。

◀ゴールシーンのリプレイでは、ボールがレインボー表示されるようになった

バーチャルマージャンII ～マイ・フェア・レディ

5月 ■マイクロネット ■麻雀 ■ST-V



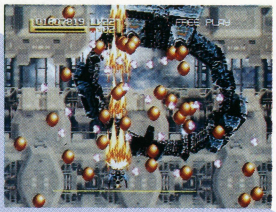
▶アヤのコスチュームが変わっていくのがポイント。これは婦警さん？

3D・CGを使用した4人打ち麻雀の第2弾。女の子「アヤ」のさまざまなパラメータを，麻雀に勝つ（あがる）ことによって上げていく。パラメータによって変化する多彩なコスチュームが魅力。

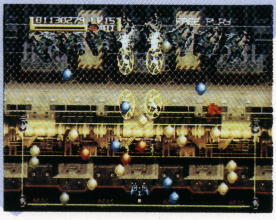
◀いろいろな役であがらないと、すべてのコスチュームを見ることはできないぞ

レイディアント シルバーガン

5／中 ■トレジャー ■シューティング ■ST-V



▶前方集中型のショットでボスを攻撃。攻撃範囲がせまいぶん，攻撃力が高い



◀敵の弾のなかには，特殊攻撃のレイディアントソードで消せるものもある

同社のアーケード参入第1弾となる縦スクロール・シューティング。3つのボタンの組み合わせで7種類のショットが使いわけられる。得点に応じてパワーアップするなど，独自フィーチャーが満載。

実況パワフルプロ野球EX

4／27 ■コナミ ■野球

▶使用チームは12球団から選択。ただし，使用データは『97開幕版』のもの

◀試合前に，打順などを変更できる。自分の理想のオーダーで試合にいどもう

同社の看板野球ゲームがアーケードに。通常の対戦に加え，ホームラン競争も楽しめる。プレイステーション版『実況パワフルプロ野球'97開幕版』の選手パスワードが使用できるモードを搭載。

ビートマニア 2nd MIX

3／26 ■コナミ ■アクション

曲に合わせて鍵盤とターンテーブルを操作するDJシミュレーション・ゲームの2作目。収録曲数は前作の8曲から13曲＋αに増加し，3段階の難易度からプレイモードを選択できるようになった。

ゲットバス・ブラスト

3／下 ■セガ ■フィッシング

稼働中の釣りシミュレーション『ゲットバス』のブラストシティ版。逃げたバスの重量表示やトーナメントモードのランキング表示の変更，キャスト時の視点切り替えなどの新機能を搭載している。

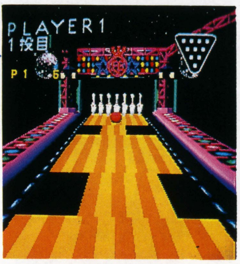
オフビートレーサー

4／下 ■SNK ■レーシング

ビッグホイールのマシンが疾走するオフロード・レース。香港，アマゾン川流域，ベネチアを舞台にした3つのコースが収録されており，4人までの対戦プレイが可能。視点とBGMの切り替えもできる。

ファミリーボウル

3／12 ■ナムコ ■ボウリング



最大4人まで同時に楽しめるミニ・ボウリング。実際に小さな球を投げることでピンを倒す。特殊操作を使うと，ボールを急カーブさせたり，爆弾に変化させるなどのアクションができる。

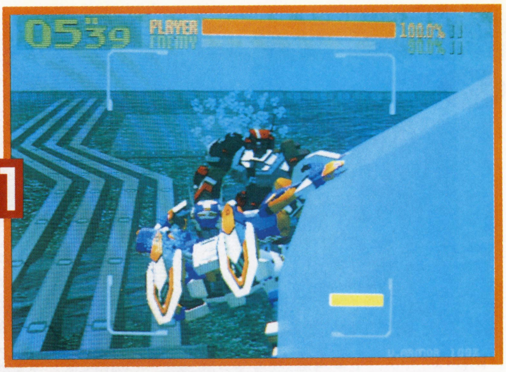
DataBase アーケードゲーム新作発売予定表

『ストリートファイターZERO3』や『タイムクライシスII』は近日中に発売される予定。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元
未定	あのこにタッチ（仮）	オムニバス	カネコ
	ストリートファイターZERO 3	対戦格闘	カプコン
	スキーヤーズハイ	スキー	コナミ
	ガンバード2（仮）	シューティング	彩京
	スペースボンバー	シューティング	彩京
	対戦ホットギミック2（仮）	麻雀	彩京
	パチンコセクシーリアクション	パチンコ	サミー
	サイキックフォース2012	対戦格闘	タイトー
	タイムクライシスII	ガンシューティング	ナムコ
	テクノドライブ	オムニバス	ナムコ
	パニックパーク	アクション	ナムコ
	ハンマーチャンプ	アクション	ナムコ
	アシュラブレード	対戦格闘	フウキ
▼MVS			
	予定なし		
▼ST-V			
未定	上海　真的武勇	パズル	サンソフト

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ギャルジャン（童）未定●GTIクラブ バーチャルギアバージョン（コナミ）未定●デッド オア アライブ++（テクモ）未定●スターグラディエイター2（カプコン）4月→4月9日●ガーディアン・フォース（サクセス）4月→5月●アストラスーパースターズ（サンソフト）4月下旬→5月下旬●ファイティングバイパーズ2（セガ）4月→4月上旬●対戦麻雀ファイナルロマンス4（ビデオシステム）2月下旬→4月17日

電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム オペレーティング・マニュアル vol.1



■セガ　■3Dアクション　■稼働中

ついにはじまった『オラ・タン』攻略／　今月は，前作を遊んでなかった人にも理解できる内容で，バーチャロイド（以下VR）とシステムをばっちり紹介。これを読んで，キミも『オラ・タン』デビューだ。（文／開田清隆）

まずは11体のVRの基本性能を知ろう

高汎用性標準機体
MBV-707-f
テムジン

▲安定した強さのテムジン。近接技も多数追加された

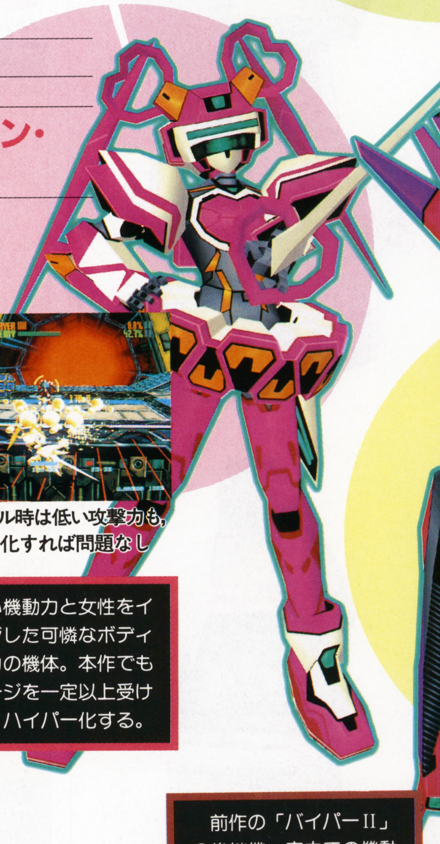
標準機という位置づけながら，高い性能を持っている機体。武装は前作同様，ライフル，ボム，ソードとなっている。

高性能光学兵器装備重攻機体
HBV-502-H
ライデン

▲立ちレーザーの圧倒的な破壊力は，本作でも健在だ

バズーカ，グランドナパーム，レーザーを装備した重VR。グランドナパームは前作のボムより格段に使いやすくなった。

高機動型可憐機体
RVR-14
フェイ・イエン・ザ・ナイト



▲ノーマル時は低い攻撃力も，ハイパー化すれば問題なし

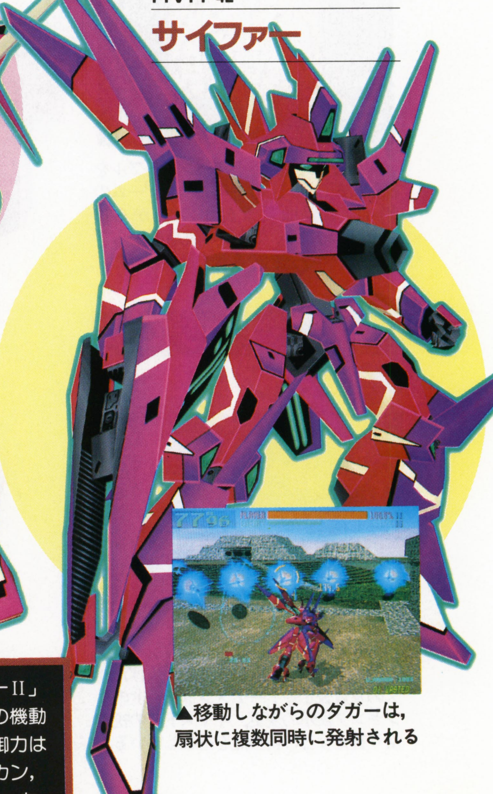
高い機動力と女性をイメージした可憐なボディが魅力の機体。本作でもダメージを一定以上受けると，ハイパー化する。

超格闘対応機体
RVR-39
アファームド・ザ・バトラー

▲これはかかと落とし。バトラーの近接技はじつに多彩

前作のアファームドの近接戦能力を色濃く受け継いだ機体。サブマシンガン，ナパーム，トンファーを装備している。

高機動型可変機体
RVR-42
サイファー



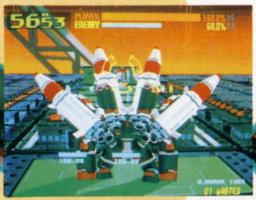
▲移動しながらのダガーは，扇状に複数同時に発射される

前作の「バイパーII」の後継機。空中での機動力が高い反面，防御力は低い。武装はバルカン，ダガー，ビームとなった。

多目的火力装備満載機体

SAV-326-D

グリス・ボック



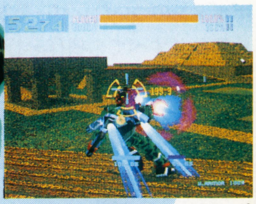
▲ミサイルは，総じて威力が高い。追尾性能もなかなか

「ベルグドル」の後継機的機体。右手，左手，両肩に各種ミサイルを装備している。機動力は決して低いほうではない。

超火力強化型機体

RVR-33

アファームド・ザ・ストライカー



▲ミサイルがメイン・ウエポン。高い機動力も武器となる

アファームドのもうひとつの進化形。ミサイルやグレネードを装備，火力アップがはかられている。近接用武器はナイフ。

怨恨呪詛的暗殺機体

RVR-87

スペシネフ

新型機種。機動力は高いが，防御力はかなり低い。弾速が速いビームや，追尾能力があるプラズマ・マインなどが強力。

▲遠距離から相手をケンセイできる攻撃を多数持っている

▲Vハリケーンはヒットすると，相手を行動不能にする

超重装甲突撃型機体

RVR-68

ドルドレイ

クローとドリルという，一風変わった武器を持っている。リング状レーザーで敵を拘束，攻撃できるVハリケーンを装備。

氷雪魔法系神聖機体

SGV-417-L

エンジェラン

▲ドラゴンを呼び出し，体当たりやブレスで攻撃させる

前作にはなかったタイプのVR。氷の弾やドラゴンを召喚して攻撃するなど，武装も特殊。杖のような武器を持っている。

難解系多機能型試作機体

XBV-819-TR

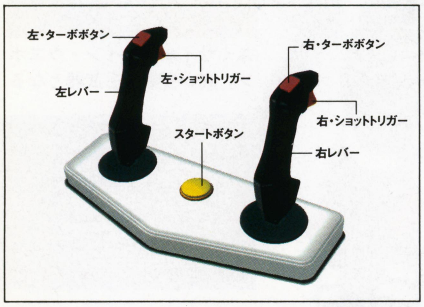
バル-バドス

▲ビットの攻撃バリエーションが多彩。使いこなせるか？

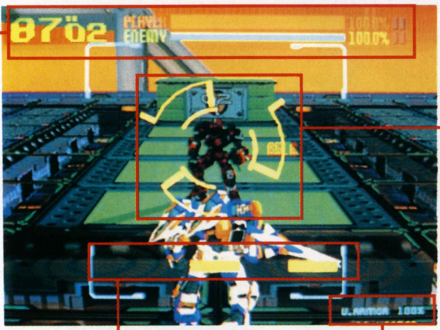
「バル・バス・バウ」の後継機。放出できるビット（遠隔操作の武器）が四つに増加しており，操作がより複雑になった？

基本のキホン　レバーとトリガー，ボタン操作と画面の情報

『オラトリオ・タングラム』も前作と同様，ショットトリガー（以下，トリガー）とターボボタンのついたレバーを2本使用して，移動，攻撃などすべての操作を行なう。なお，前作にあったスタートボタンによる視点の切り替えはできなくなっている。



プレイ画面



タイム&シールドゲージ

タイムはその対戦の残り時間を，ゲージはVRの耐久力を示す。ゲージがゼロになると負け。

ロックオンサイト

相手を狙う照準。一度照準に入った相手は，画面内のどこに移動しても，自動的に照準が追いかけて攻撃を行なう。近接時には円が二重になり，ダブルロックオン状態になる。

武器ゲージ

左から順に左，左＋右(両)，右の各トリガーの武器状態を示す。これが一定値以下になると，その武器は使用不可に。フルチャージでは，ゲージが消滅。

V.アーマー

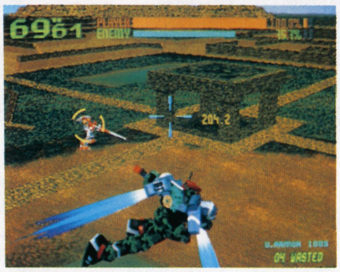
VRの装甲の状態を表わす。この数値が高いときは，相手の右トリガーのショットなどを跳ね返せる（ダメージはゼロ）。左トリガーの攻撃などを受けると減少。

操作の基本　VRを自由にすばやく動かすには

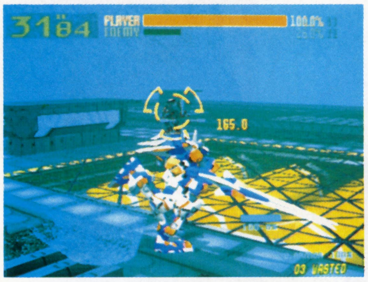
VRの移動は，2本のレバーを前後左右，そして斜めの8方向に倒すことによって行なう。レバーを1本だけ倒したときの移動は遅く，2本のレバーを同じ方向に倒したときは速い移動となる。また，レバーを倒したときにターボボタンを押せば，任意の方向にダッシュするので，より高速な移動が可能だ（ダッシュについては，レバー入力が1本でも2本でもちがいはない）。

これらの移動方法のほかに，重要なアクションとしてあげられるのが，ジャンプと旋回のふたつ。ジャンプは，左右のレバーを外側（左レバーを←，右レバーを→）に倒す，旋回は左右のレバーのいずれかを前，もう一方をうしろに入れることで行なえる。

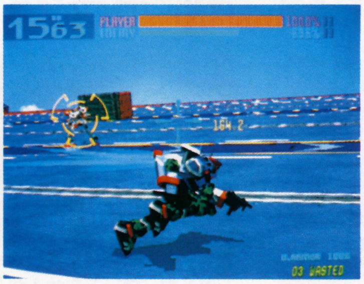
また，前作と同じく本作でも，ダッシュやジャンプの終了後にかならず硬直時間がある。しかし，これらをスキなく断続的に行なう操作法が，下で紹介している「ダッシュキャンセル」と「バーティカルターン」，ジャンプの滞空時間を短くする「ジャンプキャンセル」の三つだ。相手の攻撃をかわすための必須テクニックなので，ぜひマスターしておきたい。



◀本作では空中でのダッシュや2段ジャンプ（空中でさらにジャンプを入力）も可能



◀通常の移動は，すべてレバー2本で操作するクセをつけよう



▶より速く動けるダッシュ。ただし，終了後には硬直時間が

ダッシュキャンセル　ダッシュ中にターボボタンを押す

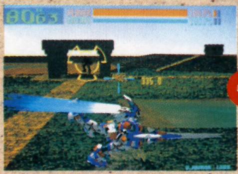
通常は，一定距離を進まなければ止まれないダッシュだが，ダッシュキャンセルを行なえば，任意の場所で停止したり，スキを小さくすることが可能。前作と操作法がちがうが，慣れてしまえばこちらのほうが簡単だろう。

ジャンプキャンセル　ジャンプ中に両レバーを内側に倒す

入力すると，通常よりかなり早く着地できる。ジャンプするとかならず相手の方向を向くため，接近戦ですばやく相手側を向きたいときに利用しよう。本作では，空中で攻撃を出したあとでも有効なので覚えておくといい。

バーティカルターン　ダッシュ中，一度レバーをニュートラルにしてから任意の方向に倒す

ダッシュ中に進行方向をすばやく変えるテクニック。ダッシュキャンセルより簡単で，すばやい方向転換が可能。しかし，変更できる角度はバーティカル（90度）までなので，180度ターンなどはできない。



攻撃の基本その1 それぞれの武器の性能の変化を理解しよう

攻撃は，それぞれの武器に対応するトリガーを引くことによって行なわれる。各VRごとに左トリガーのサブ・ウエポン，右トリガーのメインショット，そして左右のトリガーを同時に引くこと（以下，両トリガー）で出せる強力な攻撃の3つがあり，さらにこれらは立ち，ダッシュ，空中など，使用するときの状態で，性能がちがってくるのだ。

そのなかで使い勝手がよいのが，ダッシュ攻撃とジャンプ攻撃のふたつ。これらは，かならず相手のいる方向を向いて攻撃するので，相手を見失ったときなどにも有効だ。一方，通常の立ち，移動時の場合は，画面中央のサイトに対して発射するため，相手にヒットさせるには，工夫が必要。

ほかの特殊な攻撃としては，しゃがみ攻撃（両方のレバーを内側に倒す＋トリガーを引く）や，スライディングショット（ダッシュ中にしゃがみ攻撃）などがある。しゃがみ攻撃は，姿勢が低くなるだけでなく武器の弾速が速くなるなど，武器の性能が変化し，スライディングショットは，低い姿勢で高速移動しながらの攻撃となる。性能のちがいを把握して，状況に応じて使いわけられるようにしたい。

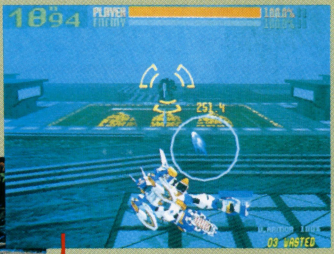
また，攻撃面で忘れてはならないのが，本作から登場した「ターボショット」という新フィーチャーだ。ターボショットは，ターボボタンとトリガーの組み合わせで使用できるが，その組み合わせは各VRで6種類以上もある。いろいろな組み合わせを入力して，それぞれの攻撃を試してみるといいだろう。

◀ダッシュ攻撃は、連射性能などがアップするので使いやすい

通常攻撃……テムジンの場合

左トリガー：パワーボム

◀サブ・ウエポン。多くのVRのボムは，V.アーマーにダメージを与える



両トリガー：ソード

▶両トリガーは個性的な武装が多い。テムジンは遠距離でもソードで攻撃する

右トリガー：ロングランチャー

▲右トリガーのショットは使いやすい反面，V.アーマーで弾かれてしまうことも

ターボショット

任意のトリガー＋任意のターボボタン

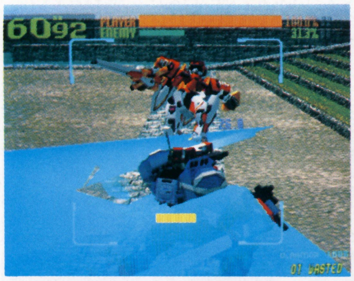
▲テムジンの右トリガー＋右ターボのターボショット。ターボショットと通常攻撃を臨機応変に使いわけよう

攻撃の基本その2 近接戦を制するには

相手との距離が近くなると，ロックオンサイトが二重になり（ダブルロックオン状態），近接攻撃が使用可能となる。

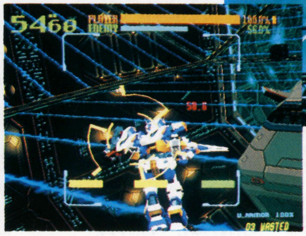
近接戦では，ガード，クイックステップなどを駆使して戦うことになる。ガードは，正面からの相手の近接攻撃（しゃがみ近接はダメ）を防ぐことができる。コマンドは，両方のレバーを内側に倒せばOKだ。クイックステップ（右のカコミ参照）は，相手の側面をとれるので，利用価値が高い。

なお本作では，相手がダウンしたときに，武器ゲージが緑色になっているトリガーでダウン攻撃ができるので，忘れずにキメること。また，もうひとつの新しいテクニックとして，前ダッシュ近接がある。名前のとおりの攻撃だが，これは前ダッシュ中に左右のレバーをうしろに入れ，トリガーを引けば出すことができる。



▲ダブルロックオン状態のときにトリガーを引くと，近接攻撃をくり出せる

▶ダッシュから直接近接攻撃が出せるようになった



◀ゲージが緑の武器でのみ，ダウン攻撃が可能。チャンスをのがすな

クイックステップ

ダブルロックオン時にターボボタン＋方向入力

◀アファームドの正面にいるテムジン。クイックステップを入力すると

▶すばやく側面に回り込む。トリガーも同時に引けば，回り込みながら攻撃可能

第1報 ストZERO3 がついにヴェールを脱いだ!

『ストリートファイターZERO2』から2年，長い沈黙を破り，ついに『ZERO』シリーズ最新作が我々の前に姿を現す!! とゆーワケで，今回は第一報として，新たに参戦するキャラ（コレで全部ってワケじゃない）と，旧キャラたちのイラスト&画面写真を公開。なかにはのけぞりポーズしかないキャラもいたりするけど，そこはカンベンしてね。（文／白川大輔）

ストリートファイターZERO3
■カプコン ■アーケード
■対戦格闘 ■発売日未定

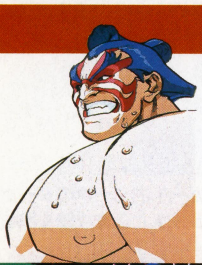
新システム「ISMセレクト」とは?

オリジナルコンボも斬新だったけど，今回の新システム「ISMセレクト」はさらにスゴイ。何がスゴイって「対戦格闘初心者から超上級プレイヤーまで，すべてのランクのプレイヤーニーズに応える」新システムなのだそうだ。って，コレだけじゃわかんない？ でも，詳細はまだ不明なのよねー。

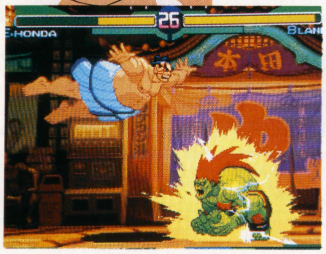
だけど見て。1Pと2Pで，スーパーコンボゲージが微妙にちがってるでしょ。ってことは，スーパーコンボ関係？ それともオリジナルコンボ？ まさかと思うけど，○○によって△△が□□なんてことが!? 謎が解ける日はもうすぐそこだ（って発売日はまだ未定か）。

本邦初公開!! 彼ら＋αが新たに参戦す!!

E.本田



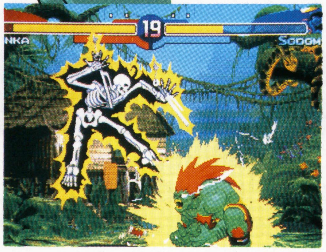
『ストII』出身のジャパニーズ・スモウレスラー。果たして「歩き鬼無双」はあるのか？



◀フライングスモウプレス。スーパー百貫落としの上昇中かもしれない

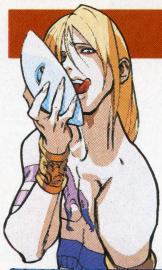
ブランカ

ジャングル育ちの野生児くん。高い攻撃力とすばやい奇襲が特徴だけど，飛び道具待ちに弱かった。

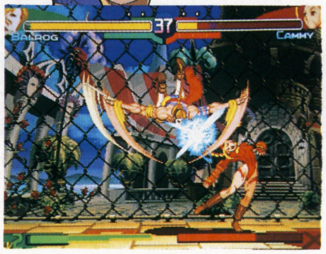


◀エレクトリックサンダー。敵キャラの骨が透けて見えるのが懐かしい

バルログ

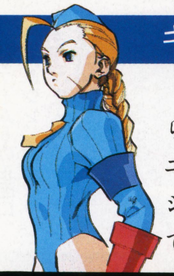


『ストII』四天王のひとり。すばやい動きに長いツメ，無敵技まで持ち，『スパIIX』では鬼のように強かった。

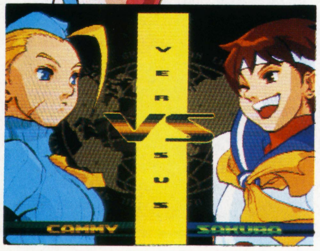


◀バルセロナアタックは健在。このうえ，イズナ落としまであるワケ？

キャミィ

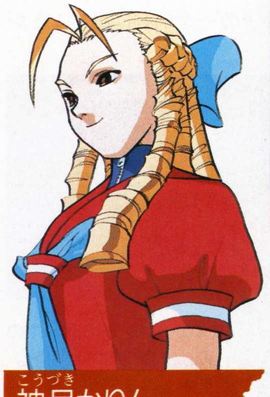


『スーパーストII』から登場した大英帝国のエージェント。今回はシャドルー親衛隊として登場する。



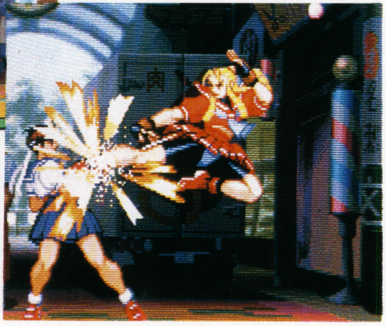
◀キャミィはVS画面の写真で紹介。カワイイからいいでしょ

「さくら がんばる!」から特別出演!?



神月かりん

◀▼これは基本技かな。必殺技とかスーパーコンボも早く見たい。ところでこの学校の制服って，ずいぶんハデな色だと思わない？

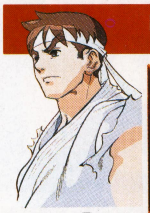
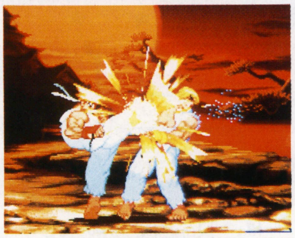


中平正彦が原作のマンガ「さくら がんばる!」で登場したさくらのライバル。原作では，結構強かったけど……。

© CAPCOM CO.,LTD. 1998 ALL RIGHTS RESERVED.

旧キャラたちも総出演（って全部で何人になるんだよ，オイ）!!

リュウ

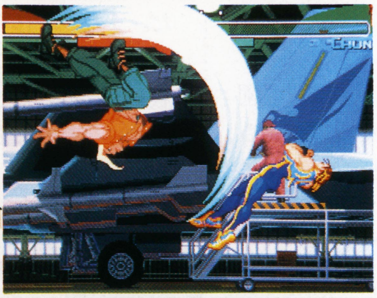
▶あっ，『ストIII』のやたら強い強Ⓚだ

ガイ

◀初代『ストZERO』では最強だったふたりの対決

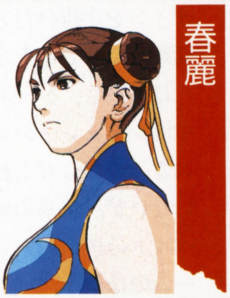
豪鬼

ナッシュ

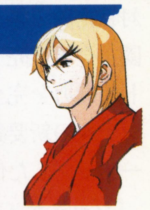


◀サマーソルトシェル。空中ガードできなきゃいーけど

春麗

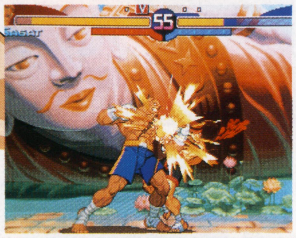


ケン



◀昇龍裂破。連続技用にどーぞ

サガット



▶サガット。これは立ち中Ⓟだろーか？

バーディー

◀前作では苦戦を強いられたふたりだけど，今回は……？

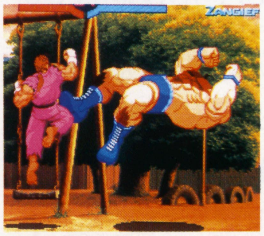
アドン

ソドム

◀ソドムの武器が『ファイナルファイト』の日本刀に!!

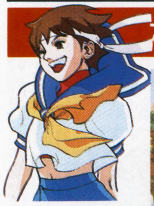
ロレント

ダン



◀ダン。あんた今回も最弱なワケ？

さくら

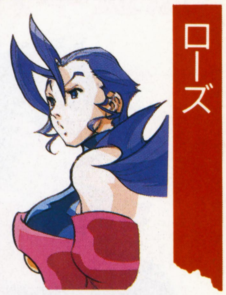


▶もう，おなじみの元祖・闘う女子高生

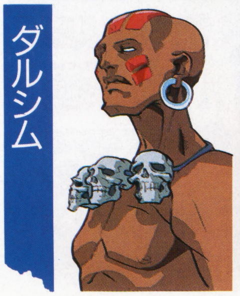
ベガ

◀ふたりのスーパーコンボゲージをくらべてみましょー

ローズ



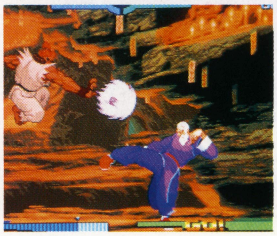
ダルシム



◀やはり，ザンギエフの最大の敵はダルシムなのか？

ザンギエフ

元



◀前作のテクニカル・キャラNo.1

※このゲームに関する問い合わせ先：㈱カプコン（☎06-946-3099）

プレイステーションJournal

封印解除(レリーズ)！ってなワケで，PSジャーナルがめでたく復活することになりました。記念すべき復活第1弾は，カプコンとSNKの新作に，ライター山田真也も絶賛の『ストールンソング』を加えた３本立てでお送りします。(文／曳地哲司)

熱血格闘が早くも登場。『私立ジャスティス学園ーTHE LEGEND OF HEROES』

■カプコン ■対戦格闘
■価格未定 ■7月発売予定

青春，熱血をテーマにした破天荒な3D対戦格闘と言えば『私立ジャスティス学園』。今夏発売となるPS版では，アーケードの魅力を完全再現するとともに，オリジナルの新要素を多数追加し，よりパワーアップした作品へと成長しているぞ。

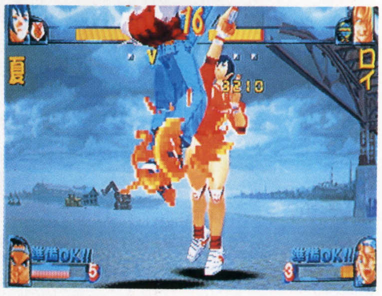
『ジャスティス』に搭載された数々のシステム――強力な「安全燃焼アタック」や空中コンボ「エアバースト」，そして最大の目玉とも言える，パートナーとの合体技「愛と友情のツープラトン攻撃」などが，アーケード版そのままの感覚で使っていけそうだ。ここに掲載した写真から，グラフィック的に見ても，高いレベルで再現されていることがわかってもらえるだろう。

注目の新要素だが，まずは新キャラクター「熱血隼人」について。真っ赤なジャージを身にまとい，竹刀を持っているというこのキャラは，主人公のバツたちが通う太陽学園の教師だ。「どんな技を使うのか？」など，いまだに謎は多いものの，あの熱血マンガの雄・島本和彦がデザインを手掛けたというだけに，アツイ活躍が期待できそうだ。

ほかにも，ゲーム本編とは別に「学園生活シミュレーション（仮称）」が搭載される。こちらもくわしい内容はわかっていないが，「将馬のホームラン競走」や「ロベルトのPK合戦」といったスポーツ・ゲームのほか，「ひなたとの学園生活」といった，学園を舞台にした青春ドラマが展開される模様。どんな仕上がりになるかは，製品版でのお楽しみといったところだ。また，これら以外にも多数の新モードが加わるとのことなので，アーケード版をキワめた人でも，十二分に楽しめる内容になるのはまちがいなしだ。

▲攻守に使える『ジャスティス』名物“愛と友情のツープラトン攻撃”もバッチリ再現

◀強力な“完全燃焼アタック”をからめた連続技でKO！



▶空中の相手に連続技をキメるエアバーストだって健在

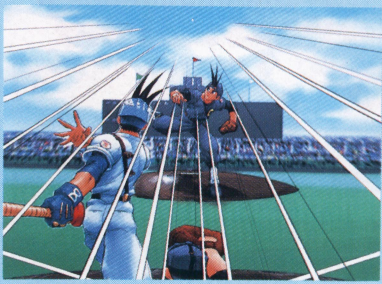
CHECK1 新キャラクター
“熱血隼人”登場！

▲おイタが過ぎる悪ガキどもに正義の鉄槌をくだすため，熱血先生がやってきた！ いまどき赤ジャージなんて，スゴいセンス……

CHECK2 PSオリジナル要素
学園生活シミュレーション（仮）に期待せよ

闘いから離れ，普通の学園生活を送る主人公たち……このモードでは，そんな彼らの日常が体験できるぞ。将馬やロベルトとスポーツで燃えるも良し，ひなたちゃんとの甘い時間を過ごすもまた良し。

▲「ひなたとの学園生活」のイメージ画がコレ。ラブラブなイベントも…あったらいいな



◀高校球児・将馬とホームラン競走で勝負だ！

▶ロベルトとのPK合戦。キミは勝利できるかな？

© CAPCOM CO.,LTD. 1998 ALL RIGHTS RESERVED.

※画面は開発中のものです。また，学園生活シミュレーションのイラストはすべてイメージ・イラストです。このゲームに関する問い合わせ先：㈱カプコン(☎06-946-3099)

★緊急速報：PS版『ポケットファイター』6月11日発売予定に，『私立ジャスティス学園』の体験版が同梱されることが決定！

© SNK 1998 © YUMEKOBO 1998 ※画面は開発中のものです。

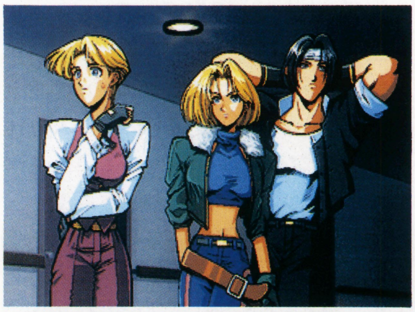
京さまファン必見!! SNK初のAVG『ザ・キング・オブ・ファイターズ京』

■SNK ■AVG
■価格未定 ■夏頃発売予定

SNKの人気対戦格闘『ザ・キング・オブ・ファイターズ』(以下『KOF』) シリーズが,今度はAVGとなって登場する。ストーリーは,覇王マガジンで連載された夏元雅人の人気コミックをもとにした内容で,主人公・草薙 京を中心としたオリジナル・ストーリーが展開されるぞ。

舞台は『KOF'96』の終了から1年後。プレイヤーは草薙 京となって世界中を巡り,さまざまな事件を解決しながら『KOF'97』に出場する仲間を探すのがおもな目的だ。シナリオ中に出会うキャラクターへの接しかたによって,仲間となる者や敵対する者が変わり,その後のストーリーに影響を与えるのも,大きな特徴と言える。もちろん永遠のライバル八神 庵や,オロチ一族である七枷 社らも執拗に京をつけ狙ってくる。数々の障害をかわし,キミは『KOF'97』の栄冠をつかむことができるか!

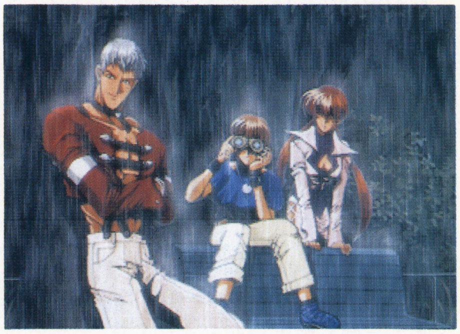
◀因縁のライバル、庵登場。この場で決着をつけるのか?



▲現在キング&ブルーマリーと会話中。仲間として協力してくれるのか,それとも……?

強敵を打ち負かせ、京!

◀オロチ一族の手先、社と山崎が行く手をはばむ。戦え、京



▲オロチ四天王に属する七枷 社,クリス,シェルミーの3人。こちらの様子をうかがっているようだが,その真意は……

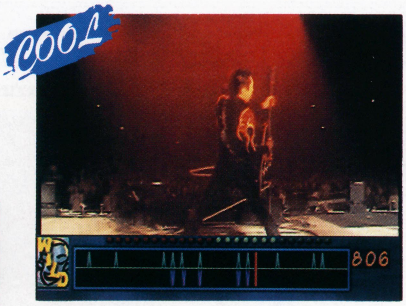
ギターバトルを勝ち抜いて,布袋の兄貴を救い出せ!『ストールンソング』

■SCE ■リズムアクション
■限定版6,800円/通常版5,800円 ■5月21日発売

本作は,昨年登場した『クエスト・フォー・フェイム』のシステムを受け継ぎつつ,日本人アーティストの布袋寅泰をフィーチャーした,リズムギター・アクションの第2弾だ。今回もピック型コントローラ「Vピック」を使い,実際に演奏しているような雰囲気を味わえる。もちろん曲は,布袋のナンバーから選んだもの。本作のために彼自身が書き下ろした新曲も合わせて,全8曲が収録されているぞ。

また,『クエスト～』にはなかった要素として,ギターパートとドラムパートにわかれて2人同時プレイを行なう「バンドモード」がある。各演奏の得点がそれぞれ表示されるので,お互いの腕を競い合うなんてことも可能になったのだ。

シナリオモードは,新曲とともに誘拐されてしまったHOTEIを救い出すため,さまざまな相手とギターで勝負するというもので,知る人ぞ知る布袋の裏話がゲーム中で聞けたりもする。しかも最後のコンサートでは,実際のライブ映像が使用されるなど,布袋の魅力がぎっしりと凝縮されているのだ。布袋&音楽好きならば文句なく買いの1作だゾ。



◀演奏が画面のリズム表示と合っていれば高得点だが……

▲ライブ映像は,広島と横浜のスペースカウボーイショウからピックアップされたものだ

▶リズムを外すと,どんどん減点されてしまうのだ

4.01.バーチャルギターバトル奮闘記

「恵比寿の雨は冷たかった……」 文/陸ギタリスト山田

オレはホンキで優勝を狙ってた。なにせ,オレは10年来の布袋ファン。当日は朝からCDやビデオでイメージ・トレーニングを重ね,マイギター('97年8月号222ページ参照) まで持参して,意気揚々とSCE主催の大会会場に乗りこんだ。

ところが,予選で800点台をたたき出し,勝利を確信していたオレを待っていたのは,平然と900点台を連発する一般参加のクラバーたち。毎夜のクラブ通いできたえた,彼らのリズム感は圧巻だった。結局,オレは予選落ちに終わった。無念。

▲会場である恵比寿のクラブ・みるくをしょんぼりと去る筆者。外では涙雨が降っていた

※これらのゲームに関する問い合わせ先:『ザ・キング・オブ・ファイターズ京』…㈱SNK (東京☎03-5275-6200 大阪☎06-339-0110)
『ストールンソング』…㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント (☎03-3475-7444)

サターン最前線

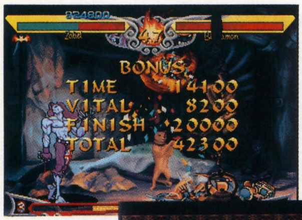
ひさびさに復活したサターン最前線。これから毎月やることになったんで，よろしくね。さて，今回の最前線はカプコン一色。すでに発売済みの『セイヴァー』から最新作『CAPCOM GENERATION』まで，さまざまな情報をお届けしちゃおう。　（文／白川大輔）

カプコンNEWS その1 『ヴァンパイア セイヴァー』隠し要素を公開!!

読者のみんなは，サターン版『セイヴァー』をもう購入したかな？　まだの人はとっとと買おう。「拡張RAMカートリッジ4MB」のおかげで，アーケード版とほとんど変わらないどころか，新キャラのエンディングもしっかり入っていたりと，パワーアップまでしている。このシリーズが好きな人は，120％満足できるハズだ。

さて，サターン版もアーケード版同様，かなりの隠し要素がある。『セイヴァー』や『セイヴァー2&ハンター2』にいた隠しキャラの使いかたは，右表に載せておいたので参考にしてくれ。それから，サターン版『ハンター』のAPPENDIX（隠しオプション）を思わせるEXオプションもある。出しかたは，ノー・コンティニューでゲームをクリアしてから，タイトル画面のカーソルをOPTIONに合わせて，Lボタンを押しながらスタートを押す。これでいろんな設定ができるEXオプション画面（左下の写真）が登場するってワケ。

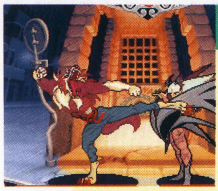
ほかにも，FETUS OF GOD（神体ステージ）の赤ちゃんが三○眼もビックリの三つ目になったり，アナカリスで朧（おぼろ）ビシャモンを倒すとスタッフロールで波乗りカイビトが登場したりと，ゲーム以外の部分までなかなか凝（こ）っている。『セイヴァー』ファンなら一度はやってみよう。



◀使うキャラとか難易度はどうでもいいからとにかくクリア

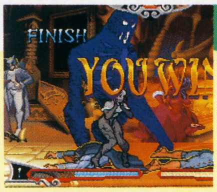
▶カーソルをOPTIONに合わせてL＋スタートボタンでEXオプションに！

隠しキャラクター使用コマンド	
ダークガロン	ガロンにカーソルを合わせて，Lボタンを押しながらⓅⓅorⓀⓀ
シャドウ	「？」にカーソルを合わせて，Lボタンを5回押したあと，ⓅorⓀ
朧ビシャモン	ビシャモンにカーソルを合わせて，Lボタンを押しながらⓅorⓀ
ハンター版フォボス	フォボスにカーソルを合わせて，Lボタンを押しながらⓅorⓀ



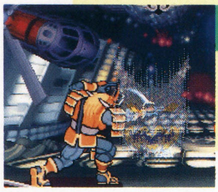
ダークガロン

◀光る体毛がキレイなダークガロン。EX必殺技のドラゴンキャノンが『ハンター』ライク



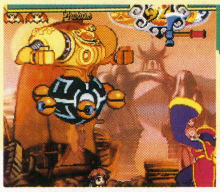
シャドウ

◀倒したキャラがつぎの使用キャラになるというハードなヤツ。対CPU戦でしか使えない



朧ビシャモン

◀オプションの霊魂がないから，絡め魂系の必殺技は使えないの……シクシク（泣）



ハンター版フォボス

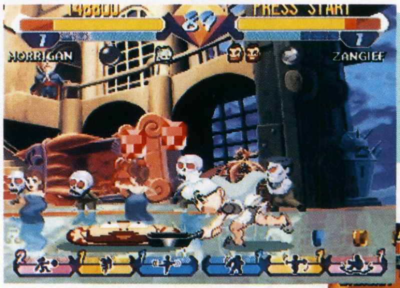
◀ジャンプの性能がハンター仕様（方向ボタン↑要素で空中に停滞，↓要素で下降）に

カプコンNEWS その2 SDキャラが闘う『ポケットファイター』もよろしく！

SDキャラ対戦格闘『ポケットファイター』がサターンに移植されるのは，もう知ってるよね。サターン版は拡張RAMカートリッジ4MB対応（専用ではない）で，アーケード版と同じプレイ感覚を目指して作られているだけでなく，オリジナル・モードも加わるというから楽しみにしていよう。

さて『ポケットファイター』は，パンチ，キック，スペシャルの3ボタンしかないけど，特殊技がいっぱいあったりして，じつは奥が深い。このゲームのいちばんのウリ，攻撃に合わせて衣装が変わっていくフラッシュコンボ（コスプレコンボ）もそれにひと役買ってるんだけど，なんたって見た目に楽しいでしょ。そのほかにもコスプレして相手を攻撃する技があってカワイイ。とくにチュンリーの輪海嘯（りんかいしょう）は悪くないワケ。

登場キャラは，アーケード版と同じ12人。筆者の愛するリリスはいないけど，ダークネスのときに出てくるからいーや。



◀ウエイトレス姿のモリガン。「ト○とジェ○ー」風のやられかたがコミカルでイイでしょ

▶背景にもいろんなキャラがいるの。このステージには，リリスとかフェリシアがいるんだよ

カプコンNEWS その3

あの名作たちが『CAPCOM GENERATION』で甦る

『1942』『魔界村』『戦場の狼』……どれほど時代を重ねても，色あせない名作っていいよね。だけど，新タイトルが登場すれば，やっぱり古いものからしだいに消えていってしまう。そうやって消えていった過去の名作は，もう遊べなくなっちゃうのかな？……ここで紹介する『CAPCOM GENERATION』はそんな問いかけに対する，ひとつの答えです。

要するに『CAPCOM GENERATION』は，カプコンが生み出した過去の名作(おもにアーケード）を家庭用ゲーム機に完全復刻するシリーズなのだ。これまでにも家庭用ゲーム機に移植されたタイトルは多いけれど，そうした移植作品の多くはハード・スペックの関係で完全再現とまではいかなかった。グラフィックにしろサウンドにしろ，どこか「はて？」と感じることがあったんじゃないかな（もちろん，当時の技術を考えれば，ほかに類を見ないほど高いレベルのものはあったけど）。

そこで登場するのが，『CAPCOM GENERATION』。サターンのスペックを活かして，「あの」名作ゲームを原作そのままのクオリティで楽しめるってワケだ。

数々の名作を送り出してきたカプコンが今，ふたつの「時代」(GENERATION)を私たちに送ります。

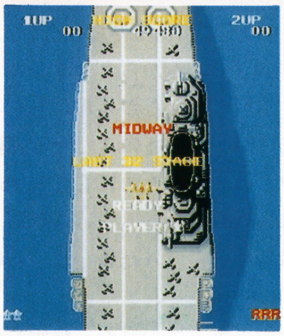
CAPCOM GENERATION 1 撃墜王の時代

第1弾は『19』シリーズ3本を収録した『撃墜王の時代』。なかなかいいネーミング・センスしてます。

●『1942』……『19』シリーズの初代は，第二次世界大戦（1942年）が舞台の縦画面シューティング。ショットボタンと宙返りボタンがあって，宙返り飛行中はなんと完全無敵だ。ボンバーがないトコに歴史を感じる？

●『1943』……『19』シリーズ第2弾は，シューティングではめずらしいバイタリティ制。難易度が高く，最終ボスともなると，はぐれ○タルなみに固い。ステージ・クリアの演出が印象的だった。

●『1943改』……『1943』のバージョンアップ版で，ステージ数，演出などが変わった。前作よりずいぶん難易度が下がった感じがする。ショットがやたらと強力で，敵の弾すら消していくという，爽快感重視のシューティング。



◀『1942』。撃墜率と宙返りの未使用回数でボーナスが入る

収録作品
- ●1942('84年12月・アーケード)
- ●1943('87年6月・アーケード)
- ●1943改('88年6月・アーケード)

▲『1943』。ステージ・クリアの演出が凝っている

◀『1943改』。この3本のなかでは，いちばん簡単

CAPCOM GENERATION 2 魔界と騎士

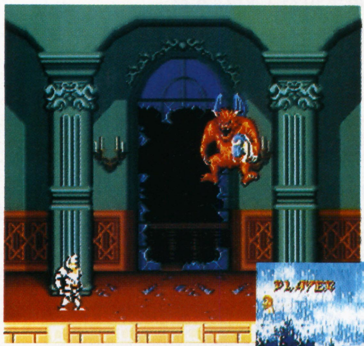
第2弾は『魔界と騎士』。シンプルだけど，格調の高さを感じさせるネーミングが，しゃれてて好きです。タイトルからもわかるとおり，『魔界村』シリーズをまとめて収録しているぞ。

●魔界村……カプコン製アクション・ゲームの代表作。魔王に連れていかれたプリンセスを助けるため，アーサーが七つの魔界を冒険する。

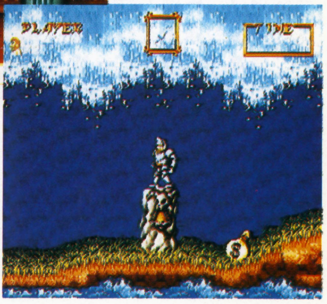
●大魔界村……『魔界村』の続編。「黄金の鎧」「魔法」が初登場し，グラフィックも格段にパワーアップ。跳梁(ちょうりょう)跋扈(ばっこ)する魔物たちが，当時はこの世のものとは思えないほど美しかった（この世のものじゃないけどさ）。

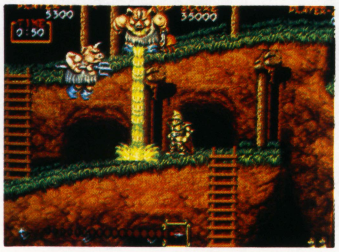
●超魔界村……シリーズ中で唯一，スーパーファミコンで登場。『大魔界村』に入りきらなかったアイデアやシステムが満載されている。

収録作品
- ●魔界村('85年9月・アーケード)
- ●大魔界村('88年12月・アーケード)
- ●超魔界村('91年10月・スーパーファミコン)


◀プリンセスとくつろいでいると突然魔王が乱入。『超魔界村』より

▼『超魔界村』。このシリーズは，どれもグラフィックがキレイ




◀『大魔界村』。この写真はアーケード版

◀『魔界村』のひとコマ。行く手をはばむ敵キャラも魅力的だ

※画面は開発中のものです。これらのゲームに関する問い合わせ先：㈱カプコン（☎06-946-3099）

Game Music Encyclopedia

ゲーム・ミュージック・エンサイクロペディア

NEWS HEADLINES ニュースヘッドライン

●新ラジオ番組情報その1「スーパーロボット魂」
水木一郎，影山ヒロノブ，鈴木真仁の3人によるアニメソング番組が，文化放送（木曜26：00～26：30）とABCラジオ（木曜25：10～25：40）で放送中。5月からは，『スーパーロボット大戦』に登場した「マジンカイザー」のドラマもはじまる。

●新ラジオ番組情報その2「サクラ大戦 お台場放送局」
数々のミニ番組で「太正時代のラジオ局の1日」を演出する。放送局は，ニッポン放送（月曜21：20～21：50），東海ラジオ（日曜24：30～25：00），ABCラジオ（日曜25：00～25：30）。

GMレーベル探究 マーベラスエンターテイメント編

現在，ゲーム・ミュージック（GM）アルバムは数多く発売されており，それとともにGMを専門にリリースするレーベルも増えている。まさに，群雄割拠の時代のまっただなかと言えるだろう。今月は，そんな数あるレーベルのなかから，'97年10月にGM界へ突如出現し，セガのGMアルバムをリリースしつづけているマーベラスエンターテイメント（MMV）を取材した。プロデューサーである松本慶明氏と浅田裕之氏に，MMVレーベルのコンセプトや，これからの展望について語っていただいた。

（聞き手／北野聡士）

新参だが古株のレーベルMMV

「MMVを立ち上げる前から，GMアルバムはずっと作りつづけていたんですよ」とは松本氏の弁。もともと松本，浅田両氏は，SST BAND（セガ）やZUNTATA（タイトー）といった，6～7年前のGMバンド全盛時代の一角を担っていた人物。GMを知りつくした者たちと言っても過言ではないだろう。MMVがセガのGMにこだわる理由も，そこにあるのだろうか？

「SST BANDのころから，セガさんとのつき合いがありましたからね。もちろん，それだけがセガGMにこだわる理由ではないですよ。ゲーム的にも音楽的にも，すばらしい魅力を持っているからこそ，音楽作品を出してみたいと思うわけなんです」（浅田氏）

「GMはゲームあっての音楽。映画音楽のようなものなんです。たとえば，最近の『タイタニック』のサントラのように，本当にすごい作品は，音楽アルバムも評価される。GMもそうなることを目指していきたいですね」（松本氏）

これまでとこれからの展開

さまざまなメーカーからGMアルバムが発売されている現況では，オリジナルの工夫を凝らすことが必要不可欠になっている。松本氏は語る。

「ゲームの体験版を封入したり，2枚組シングルといった変則的なものをリリースしたりと，独自性を出しています。たとえば，先月発売した『サクラ大戦2歌謡全集』の初回限定版についているブックレット・タイプのCDケースは，縦組みの文字が読めるように右閉じ変則タイプ（通常は左閉じ）にしているんです」

今後の予定については「これからは，ビデオ作品なども発売を予定しています。CDに関しては，音楽的にすばらしい作品を，新旧にこだわらず，積極的に世に出していきたいですね」（浅田氏）という，期待の持てる返答をいただいた。

セールスだけを追うのではなく，プロデューサーみずからが愛と熱意をもってGMの魅力を表現しようとしているMMV。今後のさらなる成長を感じさせる，強い決意にみなぎっていた。

▲今年4月までに発売されたCD。半年で，こんなに多くのタイトルをリリースしている

今月の新作

過去20年に登場したゲームのサウンドから15曲を選び，著名アーティストによる演奏で収録した「祭囃子～ゲームトリビュート」が発売される。選曲はなかなかユニークだ。ビームは，ビデオCDと描き下ろしイラスト・テレカがセットになった「ディスクテレカ」シリーズをスタート。

CD GAME MUSIC

森井夏穂 ビリケンさんがいる

5／1 ■日本コロムビア ■1,365円（税込） ■CD COCC-14984

『センチメンタルグラフティ』キャラクターCD第5弾。大阪出身の森井夏穂のイメージ・ソングなど，計5トラックを収録。

綾崎若菜 月下美人

5／1 ■日本コロムビア ■1,365円（税込） ■CD COCC-14985

純和風美少女，綾崎若菜によるプロローグ・ドラマと，イメージ・ソング「月下美人」が3つのバージョンで楽しめる。

PIL －compact disc－

5／2 ■ハニーホルモン ■2,854円（税込） ■CD MGCD-1055

ソフトハウス，PILのベスト盤。ボーカル，インストそれぞれのノンストップ・リミックスとオリジナル曲を収録。

アンジェリーク外伝2 ～緋の輪郭(シルエット) Vol.2

5／2 ■光栄 ■3,000円（税込） ■CD KECH-1128

ジュリアスの正気を失わせた意識体「ソリテア」が，ほかの守護聖をも傷つけ，聖地を崩壊させるべく再び動きはじめる。

アンジェリークSpecial 2 協力者コレクション⑤メル

5／2 ■光栄 ■1,020円（税込） ■CDシングル KEDH-1018

『アンジェリーク』ソロ・シングルCD初の女性声優（冬馬由美）による1枚。メルの愛らしさいっぱいの語りやソングを収録。

アンジェリークSpecial 2 協力者コレクション⑥エルンスト

5／2 ■光栄 ■1,020円（税込） ■CDシングル KEDH-1019

「協力者コレクション」のラストは，クールな外見&言動が魅力のエルンスト。シリーズ全巻購入者プレゼントもあり。

ルームメイト3 サウンドトラック集

5／2 ■データム・ポリスター ■3,150円（税込） ■CD DPCX-5095

シリーズ完結編となる『3』の全オリジナル曲と，涼子（藤野とも子）が歌うエンディングのボーカル曲を収録したサントラ。

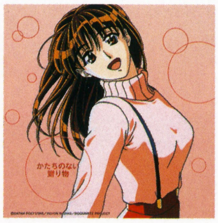
Telephone Call from RYOKO &ルームメイト～井上涼子 BGMコレクション

5／2 ■データム・ポリスター ■1,995円（税込） ■CD DPCX-5097

'97年末のテレフォン・サービスで流れた涼子からのメッセージと，初代『ルームメイト』のサウンドから15曲を選んで収録。

井上涼子ヴォーカル2 ～かたちのない贈り物～

5／13 ■データム・ポリスター ■3,150円（税込） ■CD DPCX-5096



6曲の新曲と，過去に発表されたソングのピアノ・アレンジが楽しめるボーカル集。カレンダー全員プレゼント実施中。

リアルバウト餓狼伝説2 ～THE NEWCOMERS アレンジサウンドトラックス

5／20 ■ポニーキャニオン／サイトロンレーベル ■2,940円（税込） ■CD PCCB-00316

新世界楽曲雑技団が編曲した楽曲を，DJステーション・ライブのメンバーが演奏。金月真美，橋本さとしのボーカルも収録。

デッドオアアライブ（PS版） オリジナルサウンドトラックス

5／20 ■ポニーキャニオン／サイトロンレーベル ■1,890円（税込） ■CD PCCB-00314

アーケード版になかった新曲を数多く収録。イベントで演奏された楽曲のアレンジをはじめとしたボーナス・トラックも。

ひざの上の同居人(ばーとなー) ドラマCD～恋する乙女篇～

5／20 ■ポニーキャニオン／サイトロンレーベル ■2,940円（税込） ■CD PCCB-00317

人間になるため，それぞれのパートナーのもとで修行する3人のネコ耳少女。彼女たちが15才になったとき直面した悩みとは？

悠久幻想曲キャラクターシリーズvol. 1 いつの日も～Song of Flowe～ ／シーラ・シェフィールド

5／20 ■ポニーキャニオン／サイトロンレーベル ■1,050円（税込） ■CDシングル PCDB-00009

『悠久幻想曲』シリーズの人気キャラのイメージ・ソング&カラオケ，テーマ曲，メッセージで構成されたシングル。

悠久幻想曲キャラクターシリーズvol. 2 シャララ！～元気になあれ～ ／トリーシャ・フォスター

5／20 ■ポニーキャニオン／サイトロンレーベル ■1,050円（税込） ■CDシングル PCDB-00010

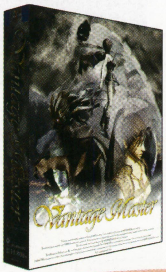
プレイヤーの人気投票によって選ばれた，トリーシャのシングル。イメージ・ソングはテーマ曲のアレンジとなっている。

1080° スノーボーディング オリジナルサウンドトラック

5／20 ■ポニーキャニオン ■2,548円（税込） ■CD PCCG-00454

N64に登場した本格派スノーボード・アクション・ゲームのオリジナル曲に，リミックス・バージョンを1曲プラス。

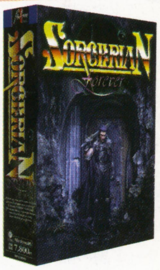
【ファンタジー・シミュレーション】
Vantage Master
【ヴァンテージ・マスター】



価格10,800円(税別)
- 動作環境 -
■対応OS：Windows95 日本語版
■CPU：Pentium / 486DX2 66MHz 以上(Pentium 100MHz以上推奨)
■必要メモリ：16MB以上
■HD容量：27MB以上
■ディスプレイ：640×480ドット 256色表示可能
■対応音源：Windows95 対応の PCM,CD-DA,MIDI(GM規格)
■CD-ROMドライブ：2倍速以上
※DirectX 不要

好評発売中!!

ソーサリアン・フォーエバー
価格7,800円(税別)
- 動作環境 -
■対応OS：Windows95 日本語版
■CPU：Pentium / 486DX2 66MHz 以上
■必要メモリ：12MB以上
■HD容量：10MB以上
■ディスプレイ：640×480ドット 256色表示可能
■対応音源：Windows95 対応の PCM,CD-DA,MIDI(GM規格)
■CD-ROMドライブ：2倍速以上



新 英雄伝説
価格7,800円(税別)
- 動作環境 -
■対応OS：Windows95 日本語版
■CPU：Pentium / 486DX2 66MHz 以上
■必要メモリ：8MB以上
■HD容量：20MB以上
■ディスプレイ：640×480ドット 256色表示可能
■対応音源：Windows95 対応の PCM,CD-DA,MIDI(GM規格)
■CD-ROMドライブ：2倍速以上

通信販売受付中!!
便利なコレクトサービスをご利用いただけます。電話、葉書、FAX、e-mailで購入できます。申し込みの際には、商品名、機種CPU、数量、あなたの郵便番号、住所、氏名、電話番号を忘れずに記入してください。現金書留、郵便振込、クレジットカード(UC、VISA、マスター、JCB)でも購入できます。
申込先：日本ファルコム(株) 通信販売係
TEL. 042-527-6501 受付時間／月～金(祭日を除く) 午前9:00～午後5:30
FAX. 042-528-2714 受付：24時間 e-mail. nihon@falcom.com 受付：24時間

日本ファルコム株式会社 Falcom®
〒190-0012 東京都立川市曙町1-14-13 TEL.042-527-6501
URL http://www.falcom.com http://www.falcom.co.jp

鉄拳3 プレイステーション サウンドトラック002

5／20 ■ワンダースピリッツ ■2,548円（税込） ■CD WSCA-00016

移植にあたってリアレンジされたアーケード版の楽曲や新曲が楽しめる，PS版『鉄拳3』のオリジナル・サウンド集。

マスモンKIDS 主題歌

5／20 ■東芝EMI（ユーメックス） ■1,020円（税込） ■CDシングル TYDY-2113

『マスモンKIDS』のオープニング＆エンディング・テーマを収録。ボーカルは，それぞれ遠藤正明と田辺智沙が担当する。

スーパーロボット大戦F完結編 アレンジコレクションSILVER

5／20 ■ファーストスマイル・エンタテインメント ■2,854円（税込） ■CD FSCA-10037

人気の高い12のロボットのテーマソングをインスト・アレンジで収録。音楽監修には渡辺宙明を迎えている。

グランツーリスモ オリジナル・ゲームサウンドトラック

5／21 ■ソニーレコード ■2,854円（税込） ■CD SRCL-4269

アレンジ演奏をメインに，ゲームのオリジナル曲も収録。プロデューサーは，テッド難波とT-スクエアの安藤まさひろ。

ZUNTATA RARE SELECTION Vol.3 S'WORKS'S／SHU

5／21 ■ZUNTATAレコード ■2,550円（税込） ■CD ZTTL-0022

『ランディングギア』『ガメラ2000』など，ZUNTATAメンバーのSHUが過去7年間に手がけた数々のサウンドを収録。

スターグラディエイター2 オリジナル・サウンドトラック

5／21 ■セルピュータ ■2,100円（税込） ■CD CPCA-1008

ロックを中心に展開するオリジナル・サウンド58曲を収録。初回分には全ステージ曲を掲載した楽譜集とギターピックつき。

パラサイト・イヴ オリジナル・サウンドトラック

5／21 ■デジキューブ ■2,718円 ■CD SSCX-10020（2枚組）

オリジナル・サウンド全曲と，CMで使用された2曲の別バージョンを収録。作曲者・下村陽子の“挑戦作”でもある。

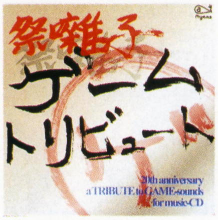
バロック オリジナル・サウンドトラック

5／21 ■デジキューブ ■1,942円 ■CD SSCX-10021

販促用CD-ROMからの4曲と，『オウガバトル』シリーズなどの作曲を手がけた岩田匡治によるオリジナル曲が楽しめる。

祭囃子～ゲームトリビュート

5／21 ■エアーズ ■3,200円（税込） ■CD AYCM-610



現在活躍中のギタリストたちが，この20年に登場したGMを演奏する。アーケードからパソコンまで，選曲は多岐に渡る。

i hate you remix.／田中勝己

5／21 ■テイチク／キッズダム ■1,020円（税込） ■CD TEDN-304

サターン版『魔導物語』『わくわくぷよぷよダンジョン』のCMソングをカップリングした，田中勝己のニュー・シングル。

トゥルー・ラブストーリー～Remember My Heart ボーカルコレクションVol.2 ～バラード&デュエット～

5／21 ■ワンダーエンターテイメント ■2,500円（税込） ■CD WDCD-25117

バラード調の曲や，デュエット・ソングを集めた『トゥルー・ラブ』ボーカル集の第2弾。各曲にはモノローグも収録。

デビルサマナー ソウルハッカーズ ハイパーリアレンジ

5／22 ■アトラス／キングレコード ■2,854円（税込） ■CD KICA-5010

ゲーム・サウンドのなかから選んだ12曲を，テクノ，ビッグビートなど，さまざまなクラブ・サウンドにアレンジ。

ツインビーPARADISE ドラマコレクション3

5／22 ■コナミ／キングレコード ■3,059円（税込） ■CD KICA-7867～8（2枚組）

「ツインビーPARADISE2」の第1＆2話と，プレミアムCDからのエピソードを収録。描き下ろしピンナップつき。

ときめきメモリアル 虹色の青春 forever Vol.5

5／22 ■コナミ／キングレコード ■2,854円（税込） ■CD KICA-7845

ラジオドラマ版「虹色の青春」の最終話までを収録。シリーズ全巻購入者には，シングルCDがプレゼントされる。

Message／片桐彩子

5／22 ■コナミ／キングレコード ■3,059円（税込） ■CD KICA-7869

片桐彩子のフル・ボーカル・アルバム。これまでの『ときメモ』シリーズにはなかったジャンルの曲にも挑戦している。

Say Hello！／栗林みえ with 藤崎詩織

5／22 ■コナミ／キングレコード ■1,020円（税込） ■CDシングル KIDS-7604

フジテレビ系で放送中の「OH!トロ²で行こう」のエンディング・テーマほか1曲を，栗林みえと藤崎詩織がデュエット。

CDドラマ デザイア

5／22 ■キングレコード ■3,059円（税込） ■CD KICA-1212

南海の孤島で，最先端の環境工学を研究するマコト。そこに，胸にある決意を秘めたジャーナリストのアルバートが訪れる。

サイキックフォース ラジオドラマCD VOL.3

5／23 ■ブロッコリー ■2,800円 ■CD BCR-012

ラジオでオンエアされたドラマ・シリーズの最終巻。ボーナストラックとして，本編の後日談やOVAのエンディングも収録。

トリフェルズ魔法学園物語 ～エーベル騎士団篇～ vol.1

5／27 ■東芝EMI（ユーメックス） ■2,548円（税込） ■CD TYCY-5598

ラジオ番組内ドラマの第1～5話と，おまけコーナーを収録。ナックたちによるエーベル騎士団結成のエピソードが描かれる。

前号追補タイトル

笑顔いっぱい！／菅原祥子

'97 9／3 ■コナミ／キングレコード ■1,020円（税込） ■CDシングル KIDA-7633

虹野沙希のイメージ・ソング「笑顔いっぱい！」が，ベストソング投票で1位を獲得した記念のシングル・リリース。

前号追補タイトル

牧場物語GB オリジナル・サウンド・コレクション

4／21　■日本コロムビア　■2,625円（税込）　■CD COCC-14969

『牧場物語GB』のサウンドをオリジナル音源&アレンジ・バージョンで収録。安藤　希が歌うボーカル・アレンジ曲も。

前号追補タイトル

赤川次郎 夜想曲 オリジナル・サウンド・コレクション

4／21　■日本コロムビア　■2,625円（税込）　■CD COCC-14968

オリジナル曲だけでなく，生演奏やプログラムによるものなど，数曲のアレンジをも堪能できる『夜想曲』のサウンド集。

前号追補タイトル

アルカナ・ストライクス オリジナル・サウンド・コレクション

4／21　■日本コロムビア　■2,625円（税込）　■CD COCC-14971

オリジナル・サウンドと2曲のアレンジを収録。「プロローグ」をはじめとする数曲には，広井王子のナレーション入り。

前号追補タイトル

チョロQ3 オリジナル・サウンド・コレクション＋SE集 Vol. 2－激走編

4／21　■日本コロムビア　■2,625円（税込）　■CD COCC-14970

PS版『チョロQ3』のサウンド集第2弾。オリジナル曲をメインに，アレンジ2曲やシリーズ作品のオープニング曲を収録。

前号追補タイトル

卒業Ⅲ～ウェディング・ベル ボーカルコレクション

4／21　■日本コロムビア　■2,415円（税込）　■CD COCC-14992

ゲーム・キャラクターを演じる声優たちによるソロ・ボーカル曲&合唱の計7曲と，それぞれの自己紹介を収録している。

前号追補タイトル

卒業M ドラマコレクション ファンタジー ～遠き旅立ち～

4／21　■日本コロムビア　■2,854円（税込）　■CD COCC-14993

ラジオ番組で放送された，番外編的ファンタジー・ストーリー。剣士，魔法使いなど，「勇者」となった5人が活躍する。

前号追補タイトル

PhantoM／E.M.U

4／21　■日本コロムビア　■1,050円（税込）　■CDシングル CODC-1497

ビデオ「ツアーメイキング・スペシャル」に収録されていたボーカル曲をシングル・カット。E.M.U初のラップ・ナンバー。

前号追補タイトル

るろうに剣心 ～明治剣客浪漫譚～十勇士陰謀編 オリジナル・ゲームサウンドトラック

4／22　■ソニーレコード　■2,345円（税込）　■CD SRCL-4233

PSに登場した同名RPGで使われた楽曲と，川本真琴が歌うオープニング・テーマなどを収録したオリジナル・サントラ。

前号追補タイトル

立体忍者活劇 天誅 サウンドトラック

4／22　■ソニーレコード　■2,854円（税込）　■CD SRCL-4224

ゲームの作曲者，朝倉紀行が手がけるサウンド集。曲中にアフリカ言語を盛り込み，独特の世界観を演出している。

前号追補タイトル

ひみつ戦隊メタモルV ヴォーカルコレクション

4／22　■日本クラウン　■2,500円（税込）　■CD CRCP-15529

5人の主人公それぞれのテーマソングをメインに，主題歌，エンディング・テーマ，ゲーム・サウンドも収録したアルバム。

前号追補タイトル

エルフ版 下級生 Radio Avenue vol. 3

4／24　■ピンクパイナップル　■2,913円（税込）　■CD KSCA-59099

トオルを想い，喫茶店「土下座」の隣の花屋でバイトをする真歩子を主人公にしたドラマが展開する，シリーズ第3弾。

前号追補タイトル

ドラマCD「マリーのアトリエ」～ザールブルグの錬金術士④～

4／25　■ムービック　■2,600円　■CD MACM-1009

「マリーに刃物」「どギガフラムRX」など，ラジオ番組で放送されたショート・エピソード＋1話が楽しめるシリーズ第4弾。

前号追補タイトル

ゼストCDブック Vol. 4 スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♥ナイトメア ドキドキ♥温泉旅行！

4／下　■ゼスト　■2,800円　■CD ZTCG-004

二宮ことりの恋愛を成就させるため，そのライバルを眠らせるリリム。今度は恭子たちを眠らせようと，温泉に招待する。

前号追補タイトル　非売品

どきどきON AIR

12／19　■ボトムアップ　■ゲームに同梱　■CDシングル

パソコン版『どきどきON AIR』の主題歌を収録。池澤春菜，小森まなみ，丹下　桜の3人をフィーチャーしたピクチャーCD仕様。

前号追補タイトル　非売品

Girl's Age／門倉千紗都

3／13　■ボトムアップ　■ゲームに同梱　■CDシングル LPR-283

パソコン・ソフト（限定1万本）に同梱されている。ボーカル曲「Girl's Age」と，千紗都からのメッセージを収録。

前号追補タイトル　非売品

ファーストスマイルサンプラー 1st ANNIVERSARY EDITION

3／20　■ファーストスマイル・エンタテインメント　■販促用　■CD FSSA-01

同社発売のCD19タイトルから23曲をピックアップし，DJ入りで収録した，レーベル発足1周年記念アルバム。

前号追補タイトル　非売品

エクストリームG オフィシャル・リミックス

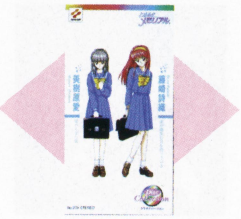
3／21　■アクレイムジャパン　■販促用　■CD

東京ゲームショウのブース・イベントでプレゼントされたCD。4曲のリミックス・バージョンほか，オリジナル曲も収録。

前号追補タイトル　非売品

ときめきメモリアル ディスクコレクション VOL. 7 藤崎詩織／美樹原愛

3月　■コナミ　■景品用　■CDシングル No.37A



プライズマシン用シングル第7弾。現在発売中の『ときメモ』CDから人気曲を選び，カラオケ・バージョンにて収録している。

前号追補タイトル　非売品

ときめきメモリアル ディスクコレクション VOL. 7 虹野沙希／如月未緒

3月　■コナミ　■景品用　■CDシングル No.38A

虹野沙希の「予感」と，如月未緒の「go to Mio's dreams」の，ふたつのイメージ・ソングのカラオケをカップリング。

前号追補タイトル　非売品

ときめきメモリアル ディスクコレクション VOL. 7 朝日奈夕子／古式ゆかり

3月　■コナミ　■景品用　■CDシングル No.39A

ファンには漫才コンビとしても知られる，古式ゆかりと朝日奈夕子のイメージ・ソング（カラオケ）を収録。

前号追補タイトル　非売品

ときめきメモリアル ディスクコレクション VOL. 7 片桐彩子／清川　望

3月　■コナミ　■景品用
■CDシングル No.40A

芸術少女・片桐彩子と，スポーツ少女・清川　望をカップリングしたシングル。2曲とも「夏」が背景となっている。

前号追補タイトル　非売品

ときめきメモリアル ディスクコレクション VOL. 7 紐緒結奈／鏡　魅羅

3月　■コナミ　■景品用
■CDシングル No.41A

“プライド”“背伸び”ゆえに素直になれない，紐緒結奈と鏡魅羅の心情を歌ったソングのカラオケ・バージョン。

前号追補タイトル　非売品

ときめきメモリアル ディスクコレクション VOL. 7 館林見晴／早乙女優美

3月　■コナミ　■景品用
■CDシングル No.42A

館林見晴と早乙女優美のテーマ曲をカラオケ・バージョンで収録したシングル。ふたりの素直さを表現した曲になっている。

前号追補タイトル　非売品

ときめきメモリアル ディスクコレクション VOL. 7 ときめきオールスターズ／早乙女好雄／伊集院レイ

3月　■コナミ　■景品用
■CDシングル SP.07A

ときめきオールスターズによる「♥のスタートライン」ほか，早乙女好雄と伊集院レイの計3トラックで贈るスペシャル盤。

前号追補タイトル　非売品

英雄志願　フリートークCD 「Pーッな話」

4／16　■マイクロキャビン　■予約特典
■CDシングル

テーマソングのフル・コーラス版や，4人の声優によるアフレコ直後のハイ・テンションなフリートークを収録。

前号追補タイトル　非売品

探偵神宮寺三郎シリーズ 10周年記念CD

4／23　■データイースト　■ゲームに同梱
■CDシングル DEDA-1002

メドレー曲をはじめ，神宮寺，洋子，熊野それぞれのドラマを収録。PS版『夢の終わりに』に同梱されている。

ビデオ & LD

GAME VIDEO & LD

VIRUS～ウイルス・バスター・サージ ACT・6

5／13　■ポリグラム　■4,800円（税込）
■LD POLV-3206

HIVE委員会の策略を知ったSTANDは委員会への服従を拒否し，反撃の機会をうかがう。初回分は全巻収納ボックスつき。

ヴァンパイア セイヴァー ディスクテレカ1巻：ダークストーカーI

5／25　■ビームエンタテインメント　■5,800円
■ビデオCD BAND-7008

※写真は仮のものです

キャラクター・ムービーを収録したビデオCDとイラスト・テレカがセットになって登場。全5巻が同時発売される。

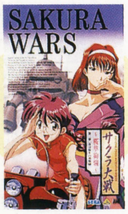
メイキング・オブ・ゲーム攻殻機動隊～デジタルアニメーションのすべて～

5／25　■講談社／バンダイビジュアル
■3,150円（税込）■LD BEAL-1199

先月登場したメイキング・ビデオのLD版。アニメシーンやスタッフ・インタビューなどのほか，LDのみの特典映像を収録。

サクラ大戦～桜華絢爛～ 第三幕「春は弥生の初戦闘」

5／25　■バンダイビジュアル　■5,800円
■VHS BES-1798／LD VPLV-70688



光武での戦闘シーンが見どころのシリーズ第3巻。戦闘演習で光武を暴走させ，公演でもまだ配役をもらえないさくらは……。

サイキックフォース Vol. 2

5／25　■ブロッコリー　■6,800円
■VHS SHVA-1035／LD SHLA-1035

キースの失踪から3年，彼は「ノア」の総帥となっていた。彼と再会したバーンは，その計画に愕然とする。

エルフ版 下級生 あなただけを見つめて… 第3巻「揺れる想い…」

5／29　■ピンクパイナップル　■6,800円
■VHS KSVA-53293／LD KSLA-53293

ケンカをし，夏休み後も気まずいままの瑞穂とトオル。ある日，足をくじいた瑞穂は，佐竹に彼の家まで運ばれるが……。

非売品

セガサターンビデオマガジン 5月発売タイトル号

5／1　■セガ　■販促用
■VHS

『グランディア デジタルミュージアム』『少女革命ウテナ』『電車でGO！』など，11タイトルを収録。

前号追補タイトル

ときめきメモリアル

2／4　■ポニーキャニオン　■15,800円
■VHS PCVC-30657

'97年夏に公開された，実写映画版「ときメモ」のビデオ。海の家でバイトをする高校3年生たちの心情や友情を描く。

前号追補タイトル

同窓会～Yesterday Once More～ 第1話「再会は恋の始まり」

3／27　■ピンクパイナップル　■6,800円
■VHS KSVA-53323／LD KSLA-53323

フェアリーテールのパソコン・ゲーム『同窓会』の設定をもとにしたオリジナル・ストーリーが展開するOVA。R指定。

前号追補タイトル

同窓会～Yesterday Once More～ 第2話「二人だけの花火」

3／27　■ピンクパイナップル　■6,800円
■VHS KSVA-53324／LD KSLA-53324

ふたつの「花火大会」でのエピソードを収録。鮎に口を聞いてもらえず落ち込む達也，逆に香奈子に告白された竜助は……。

前号追補タイトル

VIRUS～ウイルス・バスター・サージ ACT・5

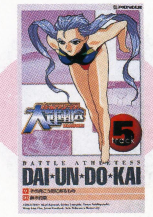
4／15　■ポリグラム　■4,800円（税込）
■LD POLV-3205

第9＆10話を収録。インキュベイターの脅威，ツァイネル社によるSTAND隊員の捕縛と，物語はめまぐるしく展開する。

前号追補タイトル

バトルアスリーテス大運動会 track 5

4／24　■パイオニアLDC　■5,500円
■VHS PIVS-7145／LD PILA-7095



一乃が訓練校を去ったことにショックを受けるあかり。そんななか，大学衛星への切符を賭けたトライアスロンがはじまる。

前号追補タイトル

PS版ダビスタビデオ 下巻／BC最強馬への道

4／28　■英知出版　■2,300円
■VHS BEV80-50

BC最強馬を作る方法，ニンテンドウパワー版について薗部氏が語るインタビュー，ビデオカップ大会の模様を収録。

今月のGM収録曲目リスト

今月のGMヒットチャート情報

〈アルバム〉
●4月第1週（4月6日付）
76位　ときめきメモリアル 虹色の青春forever Vol.3（コナミ／キングレコード）4,380枚
●4月第2週（4月13日付）
チャート・インなし
●4月第3週（4月20日付）
チャート・インなし
〈シングル〉
●4月第1週（4月6日付）
29位　ポケットモンスター（メディアファクトリー）10,380枚
40位　とりかえっこプリーズ／スズキサン（メディアファクトリー）7,800枚
49位　CATCH UP DREAM／それがあなたのいいところ／丹下　桜（コナミ／キングレコード）7,040枚
77位　セガサターン，シロ！／せがた三四郎（ワーナー・ミュージック）3,950枚
99位　ロケット団よ永遠に／ロケット団（メディアファクトリー）2,460枚
●4月第2週（4月13日付）
25位　ポケットモンスター（メディアファクトリー）10,200枚
39位　とりかえっこプリーズ／スズキサン（メディアファクトリー）5,950枚
64位　セガサターン，シロ！／せがた三四郎（ワーナー・ミュージック）3,970枚
93位　みつめて／ソフィア（コナミ／キングレコード）2,600枚
99位　CATCH UP DREAM／それがあなたのいいところ／丹下　桜（コナミ／キングレコード）2,380枚
●4月第3週（4月20日付）
30位　ポケットモンスター（メディアファクトリー）7,130枚
60位　とりかえっこプリーズ／スズキサン（メディアファクトリー）3,530枚
75位　セガサターン，シロ！／せがた三四郎（ワーナー・ミュージック）2,760枚
（オリコン調べ／枚数は推定）

森井夏穂　ビリケンさんがいる

題材ゲーム：センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）
収録曲：①プロローグドラマ②ビリケンさんがいる③ビリケンさんがいる（男性Vocal Off Version）④ビリケンさんがいる（Remix Version）⑤ボーナストラック：ボイスメッセージ
ボーカル・声の出演：満仲由紀子，高戸靖広

綾崎若菜　月下美人

題材ゲーム：センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）
収録曲：①プロローグドラマ②月下美人③月下美人（男性Vocal Off Version）④月下美人（Remix Version）⑤ボーナストラック：ボイスメッセージ
ボーカル・声の出演：小田美智子，高戸靖広

PIL －compact disc－

題材ゲーム：SEEK，学園ソドム，堕落の国のアンジー，女郎蜘蛛（PIL）
収録曲：①PIL THE KING（non stop remix inst ver）②Walk（special ver）③Seek Me－I WANNA FALL IN YOU－④Cock Sucker⑤I Seek You⑥Tumbling Life⑦Hopeful Morning（special ver）⑧Sweet Sugar Hearts⑨Poison Kiss⑩女郎蜘蛛⑪こ・わ・れ・も・の～蝶子のテーマ～⑫Queen Morphine⑬Walking To A Go-Go⑭PIL IN TIME（non stop remix vocal ver）
特典：カラーピンナップ

アンジェリーク外伝 2～緋の輪郭（シルエット） Vol.2

題材ゲーム：『アンジェリーク』シリーズ（光栄）
収録曲：①stage1②stage2③stage3
声の出演：速水　奨，堀内賢雄，子安武人ほか
初回特典：「緋の輪郭」プレミアムカード（1枚）

アンジェリークSpecial 2　協力者コレクション⑤メル

題材ゲーム：アンジェリークSpecial2（光栄）
収録曲：①眺めのいい場所②未来からの伝言（Remix Version）③眠れぬ夜のために・14④眺めのいい場所（カラオケ）⑤未来からの伝言（カラオケ）
ボーカル・声の出演：冬馬由美
初回特典：スペシャル・シングルCD応募券

アンジェリークSpecial 2　協力者コレクション⑥エルンスト

題材ゲーム：アンジェリークSpecial2（光栄）
収録曲：①異次元飛行～α to ω～②QUESTION（Remix Version）③眠れぬ夜のために・15④異次元飛行～α to ω～（カラオケ）⑤QUESTION（カラオケ）
ボーカル・声の出演：森川智之
初回特典：スペシャル・シングルCD応募券

ルームメイト 3　サウンドトラック集

題材ゲーム：ルームメイト3～風の輝く朝に（データム・ポリスター）
収録曲：①プロローグ～風の輝く朝に～②名前を聞かせて③私たちの街④どこにいるの？⑤夕日の中で⑥あなたを見られない⑦せつないね⑧春…晴れて⑨晴れた朝⑩Happy Talk⑪心弾んだら⑫悲しいね⑬もしもここであなたに会えたら…⑭ちょっと焦ってる⑮気持ち・フクザツ⑯なんとなくブルー⑰もの想い⑱涙⑲思い出がいっぱい⑳元気出そう！㉑のんびりの午後㉒TA-BI・DA-TI（エンディング）㉓風の輝く朝に
ボーカル：井上涼子（藤野とも子／㉓）

Telephone Call from RYOKO＆ルームメイト～井上涼子　BGMコレクション

題材ゲーム：ルームメイト～井上涼子（データム・ポリスター）
収録曲：①Phone No.1（クリスマスイヴ1）②Phone No.2（クリスマスイヴ2）③Phone No.3（クリスマス）④Phone No.4⑤Phone No.5⑥Phone No.6⑦Phone No.7（ミッドナイト1）⑧Phone No.8（大晦日）⑨Phone No.9⑩Phone No.10（ミッドナイト2）⑪Phone No.11（お正月）⑫Phone No.12（ミッドナイト3）⑬Phone No.13⑭Phone No.14⑮Phone No.15⑯Phone No.16（ミッドナイト4）⑰Phone No.17⑱Phone No.18⑲Phone No.19⑳Phone No.20（ミッドナイト5）㉑『ROOMMATE～井上涼子～』BGM1㉒『ROOMMATE～井上涼子～』BGM2㉓『ROOMMATE～井上涼子～』BGM3㉔『ROOMMATE～井上涼子～』BGM4㉕『ROOMMATE～井上涼子～』BGM5㉖『ROOMMATE～井上涼子～』BGM6㉗『ROOMMATE～井上涼子～』BGM7㉘『ROOMMATE～井上涼子～』BGM8㉙『ROOMMATE～井上涼子～』BGM9㉚『ROOMMATE～井上涼子～』BGM10㉛『ROOMMATE～井上涼子～』BGM11㉜『ROOMMATE～井上涼子～』BGM12㉝『ROOMMATE～井上涼子～』BGM13（空港のテーマⅠ）㉞『ROOMMATE～井上涼子～』BGM14（空港のテーマⅡ）㉟『ROOMMATE～井上涼子～』BGM15（バッドエンディング）
作・編曲：三井ゆきこ，小谷野謙一，『ROOMMATE』サウンドチーム
声の出演：井上涼子（藤野とも子／①～⑳）

井上涼子ヴォーカル集 2～かたちのない贈り物～

題材ゲーム：『ルームメイト』シリーズ（データム・ポリスター）
収録曲：①かたちのない贈り物②バラの木③Little World④もうすぐ雪が降るから（Piano Version）⑤空が広がってゆくように⑥Bird⑦天気予報⑧時は夢のように（Piano Version）⑨かたちのない贈り物（カラオケ）⑩バラの木（カラオケ）⑪Little World（カラオケ）⑫空が広がってゆくように（カラオケ）⑬Bird（カラオケ）⑭天気予報（カラオケ）
作詞：三井ゆきこ，藤野とも子（⑤⑫）
作曲：三井ゆきこ，小谷野謙一，鳥淵　康
編曲：三井ゆきこ，春川仁志
ボーカル：井上涼子（藤野とも子）

リアルバウト餓狼伝説 2～THE NEWCOMERS　アレンジサウンドトラックス

題材ゲーム：リアルバウト餓狼伝説2～THE NEWCOMERS（SNK）
収録曲：①THE NEWCOMERS②雷波濤外伝③ドンチカ!!チ!!チ!!④雄々盛嬢後援～競場詩～⑤Exceed The Limit⑥Get The Sky－With Your Dream－⑦OVER THE MIND⑧SHOOTING☆STAR⑨愉快的鈴鈴娘
作・編曲：新世界楽曲雑技団
ボーカル：橋本さとし（⑧），金月真美（⑨）
初回特典：スーパーピクチャーCD仕様

デッドオアアライブ（PS版）　オリジナルサウンドトラックス

題材ゲーム：プレイステーション版『デッドオアアライブ』（テクモ）
収録曲：〈ORIGINAL BGM〉①The New Century②Showdown③Gonna Make You Gasp④Stage Clear⑤Blade of "RYU"～Mr.Tom mix～⑥Concentration⑦Heated Heartbeat⑧Fastbreak⑨Power is Beauty～more beautiful mix～⑩Megadeath⑪Superstar⑫ketsui no toki～pie-02 mix～⑬AYA⑭Dead or Alive⑮Physical System⑯Result⑰Your Name is…⑱SAYONARA〈VOICE & S.E.COLLECTION〉⑲ザック⑳ハヤブサ㉑レイファン㉒ジャンリー㉓ゲンフー㉔ティナ㉕バイマン㉖バース㉗かすみ㉘あやね㉙ライドウ㉚システムボイス1㉛システムボイス2㉜システムボイス3㉝S.E.COLLECTION〈BOUNUS TRACKS〉㉞Galaxy㉟Type-XXX㊱Dead or Alive Overture～renewal mix～㊲The New Century～master version～㊳SAYONARA～master version～
初回特典：スーパーピクチャーCD仕様

ひざの上の同居人（ばーとなー） ドラマCD～恋する乙女篇～

題材ゲーム：ひざの上の同居人～KITTY ON YOUR LAP（カルチュア・パブリッシャーズ）
収録曲：①第1話 乙女たちの理想と現実②第2話 乙女の悩み・PART1～ユキの場合③第3話 乙女の悩み・PART2～ミミの場合④第4話 乙女の悩み・PART3～レナの場合⑤最終回 あなたの創る未来⑥ひざの上に～アイム・ユア・ペット～⑦ユキ・レナ・ミミのおしゃべりぱぁ～と2♥
作詞：片岡かれん（⑥）
作・編曲：村上正芳（⑥）
声の出演：岩男潤子（⑥ボーカル），今井由香，宮村優子ほか
初回特典：スーパーピクチャーCD仕様

悠久幻想曲キャラクターシリーズvol.1 いつの日も～Song of Flower～/シーラ・シェフィールド

題材ゲーム：『悠久幻想曲』シリーズ（メディアワークス）
収録曲：①いつの日も～Song of Flower～②夜想曲嬰ハ長調③シーラからの手紙④いつの日も～Song of Flower～（カラオケ）
ボーカル・声の出演：氷上恭子

悠久幻想曲キャラクターシリーズvol.2 シャララ！～元気になあれ～/トリーシャ・フォスター

題材ゲーム：『悠久幻想曲』シリーズ（メディアワークス）
収録曲：①シャララ！～元気になあれ～②Daytime Cinderella③トリーシャのメッセージ④シャララ！～元気になあれ～（カラオケ）
ボーカル・声の出演：飯塚雅弓

1080°スノーボーディング オリジナルサウンドトラック

題材ゲーム：テン・エイティ スノーボーディング（任天堂）
収録曲：①vacant lives②work your body③dance！④this is a test⑤golden forest⑥grasp power⑦blue flame⑧call me⑨half pipe⑩db⑪lost⑫give it to me⑬review⑭winner⑮vacant lives（1080° mix）⑯white out⑰jz
特典：オリジナルステッカー

鉄拳3 プレイステーションサウンドトラック002

題材ゲーム：プレイステーション版『鉄拳3』（ナムコ）
収録曲：①Opening Movie②Character Select③Jin Kazama④Lei Wulong⑤King⑥Paul Phoenix⑦Eddy Gordo⑧Hwoarang⑨Forest Law⑩Nina Williams⑪Yoshimitsu⑫Ling Xiaoyu⑬Heihachi Mishima⑭Julia Chang⑮Kuma／Pandad⑯Gun Jack⑰Bryan Fury⑱Mokujin⑲Dr.Bosconovitch⑳Anna Williams㉑Tiger Jackson㉒Gon㉓Ogre㉔Result㉕Game Over㉖Staff Roll
作曲：佐野信義，岡部啓一，三宅 優，川田宏行，高橋みなも
特典：特製プレミアムカード（2枚）

マスモンKIDS 主題歌

題材ゲーム：マスモンKIDS（東芝EMI）
収録曲：①Stray Knights' Courage②Wild Wind③Stray Knights' Courage（オリジナル・カラオケ）④Wild Wind（オリジナル・カラオケ）
作詞：大森祥子（①③），田辺智沙（②④）
作・編曲：天野正道（①③），田辺智沙（②④）
ボーカル：遠藤正明（①），田辺智沙（②）

スーパーロボット大戦F完結編 アレンジコレクションSILVER

題材ゲーム：スーパーロボット大戦F完結編（バンプレスト）
収録曲：①マジンガーZ②FLYING IN THE SKY③おれはグレートマジンガー④ダンバインとぶ⑤エルガイム～Time For L-GAIM～⑥コン・バトラーVのテーマ⑦水の星へ愛をこめて⑧バーニング・ラブ⑨マジンカイザー⑩ゲッターロボ！⑪熱風！疾風！サイバスター⑫残酷な天使のテーゼ
編曲：小堀ひとみ（①③⑥⑪⑫），小堀 浩（②④），神尾 修（⑤⑧⑨），西山健司（⑦⑩）
初回特典：シルバーメタリックトレーディングカード

グランツーリスモ オリジナル・ゲームサウンドトラック

題材ゲーム：グランツーリスモ（ソニー・コンピュータエンタテインメント）
収録曲：〈アンディーズ〉①Moon Over The Castle（The Theme of GRAN TURISMO）②Kiss You Good-bye③Like The Wind④Get Closer⑤Freedom To Win⑥Nobody⑦More Than Loving⑧Going To Extremes⑨A Man of The World⑩Green Monster⑪Second Chance（Ending Theme）⑫Like The Wind（vocal version）〈ボーナストラック（ゲーム基板音源）〉⑬Toward The G.T.⑭The Motorious City⑮Joy of Garage⑯Take Your Dream On⑰Turning Point⑱Mr.4WD⑲Beat The Corner⑳Final Lap㉑The Drift of Air
作曲：安藤まさひろ

ZUNTATA RARE SELECTION Vol.3 S'WORKS'S／SHU（ZUNTATA）

題材ゲーム：クレオパトラフォーチュン，チェイスボンバーズ，ハットトリックヒーロー'93（タイトー）
収録曲：〈S'WORKS'S 1994.12_1995.08〉①UNDERGROUND②FUTURE EXPRESS③DRIFTING SHIP④TRAVELERS IN ASIA⑤RUSH⑥FREEDOM⑦PRAY⑧FLOW⑨ENERGIZE〈CLEOPATRA FORTUNE 1996.05_1996.11〉⑩CLEOPATRA FORTUNE⑪SELECT⑫SHININ' QUEEN⑬STONE AGE⑭PINCH！⑮JINGLE A～B～C⑯CONTINUE⑰GAME OVER⑱PLAY DEMO＃1⑲PLAY DEMO＃2⑳DESIRE〈CHASE BOMBERS 1993.12_1994.06〉㉑チェイスボンバーズ！㉒ボンバーズだよ，ぜいいんしゅうごう！㉓そこのけ，そこのけ，バギーがとおる！㉔モンスタートラックに，きおつけろ！㉕アナタとすてきな，ド・ラ・イ・ヴ㉖だれだ！こんなところに，バナナ...?!㉗ヤッたぜ！ゴールイン!!㉘シャンパンでカンパイ!!!〈HAT TRICK HERO'93 1992.07_1993.01〉㉙H.T.H.'93㉚TEAM SELECT㉛GOAL＃1～GOAL＃2～YELLOW CARD㉜EXIT㉝NEXT STAGE㉞HAPPENING！㉟P.K.㊱CONTINUE㊲GAME OVER㊳JUMP！㊴N° 11㊵TRIBUTE TO H.T.H.STAFF

スターグラディエイター2 オリジナル・サウンドトラック

題材ゲーム：スターグラディエイター2（カプコン）
収録曲：①Prologue②Opening-Title③Ranking Display④Character Select⑤Next Stage⑥ILLUSION OF PEACE⑦ARMAMENT TO BATTLE⑧FADE TO SILENCE⑨LEAD TO DOOM⑩Here Comes A New Challenger⑪Story Demo.1⑫JUNGLE DISTRESS⑬HOLY GRAVEYARD⑭AGAINST THE ABSOLUTE⑮Story Demo.2⑯FATE OF THE GALAXY⑰Winning Theme⑱Ending Theme.1⑲Ending Theme.2⑳Ending Theme.3㉑HAYATO Ending Theme.1㉒HAYATO Ending Theme.2㉓JUNE Ending Theme㉔SATURN Ending Theme㉕GAMOF Ending Theme㉖GERELT Ending Theme.1㉗GERELT Ending Theme.2㉘VECTOR Ending Theme.1㉙VECTOR Ending Theme.2㉚ZELKIN Ending Theme㉛GORE Ending Theme㉜BLOOD Ending Theme㉝G.BILSTEIN Ending Theme㉞B.HAYATO Ending Theme㉟ELE Ending Theme.1㊱ELE Ending Theme.2㊲PRINCE Ending Theme㊳GANTETSU Ending Theme㊴CLAIRE Ending Theme.1㊵CLAIRE Ending Theme.2㊶OMEGA Ending Theme.1㊷OMEGA Ending Theme.2㊸EAGLE Ending Theme㊹LUCA Ending Theme㊺SHAKER Ending Theme㊻BILSTEIN Ending Theme㊼RAIN Ending Theme.1㊽RAIN Ending Theme.2㊾BYAKKO Ending Theme㊿KAEDE Ending Theme.1 51 KAEDE Ending Theme.2 52 KAEDE Ending Theme.3 53 RAI-ON Ending Theme 54 Continue 55 Score Display 56 Name Entry 57 Game Over 58 Staff Roll
初回特典：全ステージ曲楽譜集，オリジナルギターピック

パラサイト・イヴ オリジナル・サウンドトラック

題材ゲーム：パラサイト・イヴ（スクウェア）
収録曲：●ディスク1……〈Introduction〉①Primal Eyes②Waiting for Something Awakens.....〈Resonance〉③Overture（from opera "La mia verita"）④Se Il mio amore sta vincino（Vocalise）－Eva's Aria－⑤Memory Ⅰ⑥Gloom and Doom⑦Theme of Mitochondoria⑧Sotto Voce⑨Arise within You⑩Main Theme（Piano Solo Version）⑪The Surface of the Water⑫Memorize of "Aya and Eve"〈Fusion〉⑬Out of Phase⑭Urban Noise⑮Mystery Notes⑯Influence of Deep⑰Phrase of Aya〈Selection〉⑱Phrase of Mitochondoria⑲Theme of Aya⑳Under the Progress㉑Plosive Attack〈Conception〉㉒Missing Perspective㉓Memory Ⅱ㉔Force Trail㉕Phrase of Eve㉖Memory Ⅲ●ディスク2……〈Liberation〉①Matrix②The Omission of the World③Wheel of Fortune④Kyrie⑤Across the View⑥Femmes Fatales〈Evolution〉⑦A Piece of Remain⑧Musica Mundana⑨U.B.⑩Escape from U.B.⑪Main Theme〈Symbiosis〉⑫Theme of Aya（Reprise）⑬目覚めよと呼ぶ声が聞こえ⑭Somnia Memorias〈And Other Days〉⑮Consensus⑯Someone call me....，Someone look for me......⑰Main Theme（Orchestral Version）〈Bonus Track〉⑱Influence of Deep－CM Version－⑲Se Il mio amore sta vincino－CM Version－
作曲：下村陽子
初回特典：スーパーピクチャーCD仕様，スリーブケース，特殊ブックレット

バロック オリジナル・サウンドトラック

題材ゲーム：バロック（スティング）
収録曲：①Great Heat 20320514②Into our trespasses③Sanctuary④IRAIZA⑤Confusion⑥A STYLE of BAROQUE⑦Namu Ami⑧LITTLE⑨One foot in the grave⑩ALICE IN⑪ONE⑫Neverending Cycle⑬MULTIPLEX⑭HOLD BAROQUE INSIDE⑮DEEP INTERLUDIUM⑯BAROQUE 204 Forest⑰BAROQUE 205 Blue⑱BAROQUE 206 Black
作曲：岩田匡治

祭囃子～ゲームトリビュート

収録曲：①プロローグ（語り）②スペースインベーダー（再来）③ゼビウス（百発百中）④信長の野望（信長の野望・天翔記より 乱世の鷹）⑤A列車で行こう（コミックスター）⑥ファイナルファンタジー（プレリュード）⑦ファイヤープロレスリング（ファイヤープロレスリングコンビネーションタッグのオープニングテーマ）⑧天外魔境（天外魔境Ⅱ卍MARU メインテーマ）⑨ぷよぷよ（ぷよぷよ通のオープニングテーマ）⑩ダービースタリオン（厩舎のテーマ）⑪ストリートファイターⅡ（ストリートファイターⅡ～オープニング）⑫弟切草（弟切草～オープニング～）⑬MYST（ミストのテーマ）⑭ポポロクロイス物語（サニアとの出逢い）⑮NiGHTS～into dreams（Dreams Dreams）
初回特典：豪華ゲームトリビュート完全攻略本

i hate you remix.／田中勝己

題材ゲーム：魔導物語，わくわくぷよぷよダンジョン（コンパイル）
収録曲：①i hate you remix.②ここで逢えたね③i hate you remix.-instrumental④ここで逢えたね（オリジナルカラオケ）
作詞・作曲：田中勝己
編曲：前嶋康明（①），田中勝己＆丹地英樹（②）

トゥルー・ラブストーリー～Remember My Heart ボーカルコレクションVol.2～デュエット&バラード～

題材ゲーム：トゥルー・ラブストーリー～Remember My Heart（アスキー）
収録曲：①桂木綾音monologue②春のアクアリウム③広瀬のぞみmonologue④ブランコのうた⑤みさきmonologue⑥告白⑦後藤育美monologue⑧明日から また始めよう⑨天野みどりmonologue⑩未来の恋人⑪水谷由梨香monologue⑫悲しきマーメイド⑬みさきmonologue 2⑭いつの日か，また逢いましょう⑮天野みどりmonologue 2⑯Good-bye July
作詞：田口 俊（②④⑥⑧⑩⑫⑭⑯）
作曲：船越由佳（②），森下 勉（④⑥），坂下正俊（⑧⑩⑫⑭），山口由子（⑯）
編曲：鈴木Daichi秀行（②），上杉洋史（④⑥⑯），菊地琢己（⑧），棚橋UNA信二（⑩），塩崎裕己（⑫），橋本由香利（⑭）
ボーカル・声の出演：菊池志穂（①②），西村ちなみ（⑤⑥⑬⑭），池澤春菜（⑨⑩⑮⑯）ほか
初回特典：オリジナルBOX仕様，オリジナル台本

デビルサマナー ソウルハッカーズ ハイパーリアレンジ

題材ゲーム：デビルサマナー ソウルハッカーズ（アトラス）
収録曲：①SOUL RUNNAZ〈アジト〉②HARD F〈空港〉③SHOOT，I SHOULD HAVE "DEAR" ED〈戦闘〉④EL115⑤遺跡⑥MAD POCO〈天海バイパス〉⑦Le Monde a Glace〈会社〉⑧SNOW IN JAMAICA〈フロスト戦〉⑨R-AMB RE-MIX〈窓辺のチェス〉⑩TRANSVESTITE〈ブティック〉⑪HOME〈自宅〉⑫AMAMI-city〈2D〉

ツインビーPARADISE ドラマコレクション 3

題材ゲーム：『ツインビー』シリーズ（コナミ）
収録曲：●ディスク1……①パープルベルの丘でpart1～墜落した宇宙船～②パープルベルの丘でpart2～サーカステント～③パープルベルの丘でpart3～奇跡の生命体～④パープルベルの丘でpart4～リッド～●ディスク2……①バグってリセットpart1～デザート中学大運動会～②バグってリセットpart2～タイムマシンを出せ～③バグってリセットpart3～タイムパラドックス～④バグってリセットpart4～失われるエピソード～⑤デザート中学幽霊奇譚ぱーと2
声の出演：山口勝平，田中和実，國府田マリ子ほか

ときめきメモリアル 虹色の青春forever Vol.5

題材ゲーム：ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1～虹色の青春（コナミ）
収録曲：①サウンドロゴ②虹色の青春forever 8月31日「戻れない夏」③monologue10～小さなメモリー④monologue11～帰りを待ちながら⑤虹色の青春forever 9月14日「秘められた痛み」⑥虹色の青春forever 10月8日「素直になりたくて」⑦虹色の青春forever 10月11日「出会えて良かった」⑧思い出がいっぱい⑨カーテンコール
作詞：阿木燿子（⑧）
作曲：鈴木キサブロー（⑧）
編曲：米光 亮（⑧）
声の出演：菅原祥子（⑧ボーカル），丹下 桜，三木眞一郎ほか

Message／片桐彩子

題材ゲーム：ときめきメモリアルドラマシリーズVol.2～彩のラブソング（コナミ）
収録曲：①Jump Jive NIGHT②Draft Beat③Tomorrow～Only You～④スケッチ⑤Go！Go！パラメーター～Ayako～⑥銀河旅行⑦Aya's swing⑧雨を抱きしめたい⑨Message⑩パレードが始まる
初回特典：ピクチャーCD仕様

Say Hello！／栗林みえ with 藤崎詩織

収録曲：①Say Hello！②あそぼうよ③Say Hello！（カラオケ）
ボーカル：栗林みえ，藤崎詩織

CDドラマ デザイア

題材ゲーム：デザイア（シーズウェア）
収録曲：①Prologue 再び，島へ②Arrival 夢のあとさき③In your own sweet way 彼女の選択④「a Wish」⑤Destiny マルチナの話⑥Secret Desire ある仮説⑦Epilogue それぞれの道⑧「Love is insanity」⑨Time after time ある日何処かで⑩「Friday's」
声の出演：西村ちなみ（⑥ボーカル），氷上恭子（⑧ボーカル），川上とも子（⑩ボーカル），津久井教生ほか

サイキックフォース ラジオドラマCD VOL.3

題材ゲーム：『サイキックフォース』シリーズ（タイトー）
収録曲：①Story＃9②Story＃10③Story＃11④Story＃12⑤BonusTrack⑥LOVE CAN SAVE THE WORLD
作詞・作曲：Harold Payne & Rick Cowling Jr.（⑥）
訳詞：秋山桃花（⑥）
声の出演：酒井哲也，くまいもとこ，真殿光昭ほか
ボーカル：関 智一＆津久井教生（⑥）
初回特典：サイキックフォース特製ステッカー

トリフェルズ魔法学園物語～エーベル騎士(ナイツ)団篇～ Vol.1

題材ゲーム：『エーベルージュ』シリーズ（富士通）
収録曲：①瞳を閉じないで（1 Chorus Version）②ドラマ第1話 エーベル騎士団誕生③ドラマ第2話 ヒアデスラントの出会い④ドラマ第3話 男子と女子の夜はふけて⑤ドラマ第4話 二人のアクシデント⑥ドラマ第5話 胸に灯る小さな炎⑦オマケ 心の叫びコーナー・エーベル騎士団篇⑧破れかけた地図（1 Chorus Version）
作詞：大森祥子（①⑧）
作曲：松原みき（①⑧）
編曲：大友博輝（①⑧）
声の出演：豊口めぐみ（①⑧ボーカル），緒方恵美，今井由香，三石琴乃ほか

笑顔いっぱい！／菅原祥子

題材ゲーム：『ときめきメモリアル』シリーズ（コナミ）
収録曲：①笑顔いっぱい！②Girls,Be Ambitious③笑顔いっぱい！（karaoke）④Girls,Be Ambitious（karaoke）
作詞：さゆ鈴（①③），比留間 徹（②④）
作曲：宮島律子（①③），千沢 仁（②④）
編曲：岩崎元是（①③），HAL（②④）

牧場物語GB オリジナル・サウンド・コレクション

題材ゲーム：牧場物語GB（パック・イン・ソフト）
収録曲：①牧場物語②ピートのテーマ③さあはじまるぞ！④さあはじまるぞ！（アレンジバージョン）⑤牧場テーマ曲⑥牧場テーマ曲（アレンジバージョン）⑦春の季節⑧春の季節（アレンジバージョン）⑨夏は忙しい⑩夏は忙しい（アレンジバージョン）⑪実りの秋⑫実りの秋（アレンジバージョン）⑬厳しい冬⑭厳しい冬（アレンジバージョン）⑮街へ行こう⑯街へ行こう（アレンジバージョン）⑰不思議なコロボックル⑱不思議なコロボックル（アレンジバージョン）⑲おじいさんの知恵袋⑳おじいさんの知恵袋（アレンジバージョン）㉑楽しいパーティーだ㉒楽しいパーティーだ（アレンジバージョン）㉓牧場物語（カラオケ）
作詞・作曲：小笠原ちあき（①②）
編曲：勝又隆一（①②）
ボーカル：安藤 希（①），中沢有里子（②）

赤川次郎 夜想曲 オリジナル・サウンド・コレクション

題材ゲーム：赤川次郎 夜想曲（パック・イン・ソフト）
収録曲：①哀しみの森～夜想曲のテーマ～（アレンジバージョン）②Urban Dance（アレンジバージョン）③日だまりの中で④雑踏⑤懐疑⑥闇⑦殺意⑧凶器⑨チェイス！⑩野々宮図書館⑪足音を消せ⑫緊迫の鼓動⑬最後の戦い⑭オレンジパラダイス⑮霧のポートレイト⑯蜃気楼⑰2人の散歩道⑱優しい孤独⑲哀しみの森（Orchestral Version）〈プログラム・アレンジ〉⑳長い闇を抜けて㉑つめたいように㉒オールウェイズ㉓天使は舞い降りた㉔Interlude～雨～〈プログラム・アレンジ〉㉕夜想曲（アレンジバージョン）

アルカナ・ストライクス オリジナル・サウンド・コレクション

題材ゲーム：アルカナ・ストライクス（タカラ）
収録曲：①オープニング②プロローグ③ティタンの門④タイトル画面・ワールド画面⑤各町内⑥謎の老婆の話⑦各ショップ内⑧水の国～アグア（AGUA）～エリア画面「アグア」⑨プロマの神殿⑩アンボス洞窟⑪通常戦闘⑫地の国～グラン（GRAN）～エリア画面「グラン」⑬シグルズ闘技場⑭強敵戦闘⑮風の国～エア（AIR）～エリア画面「エア」⑯ヴィトールの木の回廊⑰アルカナボスとの戦闘⑱火の国～フレイ（FULY）～エリア画面「フレイ」⑲リグラ宮殿⑳炎のピラミッド㉑アルカナカード登場㉒闇の国～イン（YIN）～エリア画面「イン」㉓雷の国～ギア（GIA）～エリア画面「ギア」㉔ギアタワー㉕天の柱～ソル「SOL」～エリア画面「ソル」㉖星宿宮㉗観月宮㉘ウルキ登場㉙メタとの戦闘㉚エピローグ㉛ピアノバージョン㉜オープニング（アレンジバージョン）㉝ウルキ登場（アレンジバージョン）㉞SE集（アイテム入手／インフォメーション画面／DEAD／戦闘勝利／アルカナカード入手／主人公のクラスチェンジ／モンスターのクラスアップ／モンスターの声）

チョロQ3 オリジナル・サウンド・コレクション＋SE集Vol.2－激走編

題材ゲーム：チョロQ3（タカラ）
収録曲：①チョロQシティ「PARTY ROOM」②ジムカーナ，ゼロヨン，チキンレース2nd「0－400なやつ」③ダートトライアル「邪魔なサボテン野郎」④ナイトジムカーナ「邪魔な消火器野郎」⑤アイストライアル「邪魔なだるま野郎」⑥コインキャッチレース「テキサスマン」⑦ゴルフレース「穴があったら…」⑧アルペンレース「君にできるか直滑降」⑨ヒルクライムレース「335」⑩チョロQシティ（昼）「Emort」⑪チョロQシティ（夜）「New York」⑫迷路「グルグル」⑬リプレイ「CHOROQ-3 REPLAY THEME」⑭クリーンキャンペーン「美しき街」⑮犯罪発生・火事の通報…「Polisline」⑯チョロQ「CHOROQ OPENING THEME」⑰チョロQ-2「CHOROQ-2 OPENING THEME」⑱チョロQ-3「CHOROQ-3 OPENING THEME」⑲エンディング「CHOROQ-3 ENDING THEME」⑳CHOROQ The Four Seasons～Soul Edition～アレンジバージョン㉑CHOROQ ALL REMIX アレンジバージョン

卒業Ⅲ～ウエディング・ベル　ボーカルコレクション

題材ゲーム：卒業Ⅲ～ウエディング・ベル（小学館プロダクション）
収録曲：①Happy Bell（幸せのベルを鳴らせ！）②自己紹介～渡辺和恵（根橋美絵子）～③恋人たちのロードショー④自己紹介～斉藤由加里（小松里賀）～⑤今夜はカレー⑥自己紹介～尾崎恭子（古山あゆみ）～⑦甘いジェラシー⑧自己紹介～菊池希美（中山真奈美）～⑨なみだ橋⑩自己紹介～松山美咲（高橋千晶）～⑪Blue Birds⑫天使のくちびる
作詞：横山　武
作曲：樫原伸彦（①⑦⑨），大友博輝（③），甲斐完司（⑤⑫），米盗　勉（⑪）
編曲：大友博輝
ボーカル・声の出演：根橋美絵子（①②③⑫），小松里賀（①④⑤⑫），古山あゆみ（①⑥⑦⑫），中山真奈美（①⑧⑨⑫），高橋千晶（①⑩⑪⑫）

卒業M　ドラマコレクション ファンタジー～遠き旅立ち～

題材ゲーム：卒業M（イースリースタッフ）
収録曲：①遠き旅立ち 第一話②遠き旅立ち 第二話③遠き旅立ち 第三話④遠き旅立ち 第四話⑤理解できない！（書き下ろしCDオリジナルドラマ）
声の出演：緑川　光，石川英郎，坂口大助ほか

Phantom／E.M.U

題材ゲーム：卒業M（イースリースタッフ）
収録曲：①Phantom②温泉がいいな③Phantom（オリジナル・カラオケ）④温泉がいいな（オリジナル・カラオケ）
作詞：横山　武
作・編曲：鶴　由雄

るろうに剣心～明治剣客浪漫譚～十勇士陰謀編　オリジナル・ゲームサウンドトラック

題材ゲーム：るろうに剣心～明治剣客浪漫譚～十勇士陰謀編（ソニー・コンピュータエンタテインメント）
収録曲：①1／2②東京③神谷道場④赤べこ⑤緊張⑥街道⑦森⑧戦い1⑨町⑩安らぎ⑪渓谷⑫あじと⑬湿地⑭洞窟⑮地下庭園⑯夢～隊長のテーマ⑰戦い2⑱峠⑲工場⑳哀しみ㉑廃墟㉒記憶㉓夢～兇刃のテーマ㉔寺㉕修道院㉖恐怖㉗船上㉘ときめき㉙地下水脈㉚最期の場所㉛祈りの間㉜今十勇士㉝真田幸村㉞旅立ち～聖編㉟旅立ち～輝編㊱エンディングテーマ㊲七色の風
作曲：朝倉紀行
ボーカル：川本真琴（①），河井英里（㊲）

立体忍者活劇 天誅　サウンドトラック

題材ゲーム：立体忍者活劇 天誅（ソニー・ミュージックエンタテインメント）
収録曲：①add'ua②悪徳商人を成敗せよ③密書を運べ④捕虜を助け出せ⑤危機⑥邪教卍教の御神体⑦南蛮海賊の来襲⑧aminina～天誅組曲～⑨姫の大病⑩鬼の城へ⑪闇の城へ⑫悠遠（エンディングテーマ）
作詞：鮎川すみ絵（①⑧）
作曲：朝倉紀行

ひみつ戦隊メタモルV　ボーカルコレクション

題材ゲーム：ひみつ戦隊メタモルV（毎日コミュニケーションズ）
収録曲：①主題歌『メタモルVのうた』②HEARTFELT ANGEL～メタモルレッド～③√－1～メタモルブルー～④愛してトマト～メタモルイエロー～⑤夜遊びのススメ～メタモルブラック～⑥ダメ！ダメ！ダメ！～メタモルパープル～⑦エンディングテーマ『メタモルVよ永遠に』⑧メタモルV BGMコレクション・1『咲慧たちの生活～平和と日常』⑨メタモルV BGMコレクション・2『カラードジェネシス～五色の勝利』⑩主題歌『メタモルVのうた』（カラオケ）
作詞：遠藤正二朗（①⑦），小笠原ちあき（②～⑥）
作曲：宮内信子（①⑦～⑩），小笠原ちあき（②～⑥）
編曲：勝又隆一（①～⑦⑩），宮内信子（⑧⑨）
ボーカル：佐倉さおり（①⑦），大谷育江（②），冬馬由美（③），根谷美智子（④），中村尚子（⑤），鉄炮塚葉子（⑥）

エルフ版 下級生　Radio Avenue vol.3

題材ゲーム：下級生（エルフ）
収録曲：〈ラジオドラマ 下級生 第3話「夏の花，ゆれて」〉①第1回「恋，芽生えて」②第2回「恋を気づいて」③第3回「恋の夢，かなえて」④最終回「新しいバラ」⑤おまけ
声の出演：内川藍維，茶山莉子，上田祐司ほか

ドラマCD「マリーのアトリエ」～ザールブルグの錬金術士④～

題材ゲーム：マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士（ガスト）
収録曲：①第一話「マリーに刃物の巻」②第二話「二月十四日に贈るモノの巻」③第三話「未知との遭遇の巻」④第四話「ドギガフラムRXの巻」⑤第五話「ただいま冬眠中の巻」
声の出演：池澤春菜，岡野浩介，永野　愛ほか
初回特典：トレーディングカード④（3枚組）

ゼストCDブックVol.4 スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♥ナイトメア ドキドキ♥温泉旅行！

題材ゲーム：スーチーパイアドベンチャー～ドキドキ♥ナイトメア（ジャレコ）
収録曲：①プロローグ②お見舞い③仕組まれた福引き④恐怖！バスの旅⑤温泉・温泉・温泉⑥温泉名物！卓球大会!!⑦秘密のツボを押せ！⑧お約束だよ！大宴会⑨最後は，麻雀大会！⑩大団円？
声の出演：かないみか，日高のり子，大谷育江ほか

どきどきON AIR

題材ゲーム：どきどきON AIR（ボトムアップ）
収録曲：①夢の世界へ②夢の世界へ（カラオケ）
作詞：shon
作曲：杉内信介
ボーカル：小森まなみ，丹下　桜，池澤春菜

Girl's Age／門倉千紗都

題材ゲーム：NOë L－La neige－（パイオニアLDC）
収録曲：①Girl's Age②Message from CHISATO
ボーカル・声の出演：水樹奈々

ファーストスマイルサンプラー 1st ANNIVERSARY EDITION

収録曲：①「鋼の魂」②「マジンガイザーのバラード」③「エターナルファイト」「FOREVER JUSTICE」④「君は草冠の姫」⑤「マジンガーZ（ENGLISH ver.）」⑥「熱風！疾風！サイバスター」⑦「DJ戦隊ゲーテンジャー」⑧「慟哭～始まり～」「ヴォイスコレクション」⑨「THE LAST MOVEMENT」⑩「お目立ちキャラボイス」「サトミタダシ薬局店のうた」⑪「ゲッターロボ！」⑫「よかった」⑬「風のリグレット～メインテーマ～」⑭「時を越えて」⑮「ハモニカ」⑯「エルガイム～TIME FOR L-GAIM～」⑰「運命の果て」⑱「熱き血が勇気に」⑲「逢えると思ってた」⑳「青ムシSHOW」「オタク刑事，走る！」
ボーカル：水木一郎，影山ヒロノブ，氷上恭子ほか

エクストリームG　オフィシャル・リミックス

題材ゲーム：エクストリームG（アクレイムジャパン）
収録曲：①Highway 1999②Gravity③No limit④Moto inferno⑤～⑪original music tracks from the game

ときめきメモリアル　ディスクコレクション VOL.7　藤崎詩織／美樹原愛

題材ゲーム：『ときめきメモリアル』シリーズ（コナミ）
収録曲：①涙が微笑む日を待っている②雨のちまた雨
作詞：宮島律子（①），くまのきよみ（②）
作曲：羽場仁志（①），村井聖夜（②）
編曲：堀内耕太郎（①），塚山エリコ（②）

ときめきメモリアル　ディスクコレクション VOL.7　虹野沙希／如月未緒

題材ゲーム：『ときめきメモリアル』シリーズ（コナミ）
収録曲：①予感②go to Mio's dreams
作詞：まつざきゆうこ（①），岸　恭子（②）
作曲：坂下正俊（①），漆原佳弥（②）
編曲：多田彰文（①），上杉洋史（②）

ときめきメモリアル　ディスクコレクション VOL.7　朝日奈夕子／古式ゆかり

題材ゲーム：『ときめきメモリアル』シリーズ（コナミ）
収録曲：①愛につかまらないで②スキャンダルお待ちしてます
作詞：さゆ鈴（①），くまのきよみ（②）
作曲：梅崎俊春（①），宮島律子（②）
編曲：根岸貴幸（①），山本健司（②）

ときめきメモリアル ディスクコレクション VOL.7 片桐彩子／清川 望

題材ゲーム：『ときめきメモリアル』シリーズ（コナミ）
収録曲：①あやういシンメトリイ②ときめきのプリズム
作詞：くまのきよみ（①），さゆ鈴（②）
作曲：辰巳博成（①），東野美紀＆流石野 孝（②）
編曲：根岸貴幸（①），白石慶一（②）

ときめきメモリアル ディスクコレクション VOL.7 紐緒結奈／鏡 魅羅

題材ゲーム：『ときめきメモリアル』シリーズ（コナミ）
収録曲：①手のひらの革命②aquarium
作詞：くまのきよみ（①），五十嵐 麗（②）
作曲：村井聖夜（①），岩崎元是（②）
編曲：たっぴー（①），岩崎元是（②）

ときめきメモリアル ディスクコレクション VOL.7 館林見晴／早乙女優美

題材ゲーム：『ときめきメモリアル』シリーズ（コナミ）
収録曲：①Over the sky②とりあえず…ヒロイン宣言！
作詞：MYU（①），くまのきよみ（②）
作曲：宮島律子（①），メタルユーキ＆村井聖夜（②）
編曲：茂村泰彦（①），三原善隆（②）

ときめきメモリアル ディスクコレクション VOL.7 ときめきオールスターズ／早乙女好雄／伊集院レイ

題材ゲーム：『ときめきメモリアル』シリーズ（コナミ）
収録曲：①♥（ハート）のスタートライン～with you～②100％の自分③薔薇の吐息
作詞：くまのきよみ（①③），尾関裕司（②）
作曲：村井聖夜（①③），坂下正俊（②）
編曲：山下 正（①），岩崎元是（②），三原善隆（③）

英雄志願 フリートークCD「Pーッな話」

題材ゲーム：英雄志願～Gal Act Heroism（マイクロキャビン）
収録曲：①オープニング曲（フルコーラス版）②フリークート③エンディング曲（フルコーラス版）
ボーカル・声の出演：浅川 悠，前田このみ，前田千亜紀，小西寛子

探偵神宮寺三郎シリーズ10周年記念CD

題材ゲーム：『探偵神宮寺三郎』シリーズ（データイースト）
収録曲：①神宮寺メドレー②ラジオドラマ神宮寺編③ラジオドラマ洋子編④ラジオドラマ熊野編

VIDEO&LD

VIRUS～ウイルス・バスター・サージ ACT・6

題材ゲーム：VIRUS（ハドソン）
収録時間：カラー50分
収録内容：①第11話「BLEND THE STRENGTH」②第12話「TO HAVE AND TO HOLD」
声の出演：三木眞一郎，飯塚雅弓，鈴置洋孝ほか
特典：リテイクバージョン収録

ヴァンパイア セイヴァー ディスクテレカ1巻：ダークストーカーⅠ

題材ゲーム：ヴァンパイア セイヴァー（カプコン）
収録時間：カラー30分
特典：テレフォンカード2枚

メイキング・オブ・ゲーム攻殻機動隊～デジタルアニメーションのすべて～

題材ゲーム：攻殻機動隊～GHOST IN THE SHELL（ソニー・コンピュータエンタテインメント）
収録時間：カラー40分
収録内容：①全スタッフインタビュー②オープニングアニメ・北久保監督リミックスバージョン③デジタルアニメーションのマル秘技法④オリジナルBGM⑤ストーリーボード集＆デジタルイベントムービー素材
出演：押井 守，士郎正宗，北久保弘之，川元利浩，関野浩之（ナレーション）

サクラ大戦～桜華絢爛～ 第三幕「春は弥生の初戦闘」

題材ゲーム：サクラ大戦（セガ）
収録時間：カラー30分
声の出演：横山智佐，富沢美智恵，高乃 麗ほか
初回特典：描き下ろしイラスト使用応募クーポン，全四幕収納特製化粧箱（LDのみ），B1サイズ特大オリジナルポスター（VHSのみ）

サイキックフォース Vol.2

題材ゲーム：サイキックフォース（タイトー）
収録時間：カラー45分
声の出演：関 智一，真殿光昭，氷上恭子ほか

エルフ版 下級生 あなただけを見つめて… 第3巻「揺れる想い…」

題材ゲーム：下級生（エルフ）
収録時間：カラー41分
声の出演：茶山莉子，柳原みわ，三五美奈子ほか

セガサターンビデオマガジン5月発売タイトル号

収録時間：カラー14分
収録内容：①ファインド・ラブ2～The Prologue②メルティランサー Re-inforce③スーパーリアル麻雀P7④エルフを狩るモノたちⅡ⑤ソルヴァイス⑥王様げーむ⑦ケリオトッセ！⑧グランディア～デジタルミュージアム⑨電車でGO！⑩プリンセスメーカー ゆめみる妖精⑪少女革命ウテナ～いつか革命される物語

ときめきメモリアル

題材ゲーム：ときめきメモリアル（コナミ）
収録時間：カラー90分
出演：吹石一恵，榎本加奈子，中山エミリほか

同窓会～Yesterday Once More～ 第1話「再会は恋の始まり」

題材ゲーム：同窓会（フェアリーテール）
収録時間：カラー30分
声の出演：松野太紀，吉田小百合，古澤 徹ほか
初回特典：全巻購入特典応募券

同窓会～Yesterday Once More～ 第2話「二人だけの花火」

題材ゲーム：同窓会（フェアリーテール）
収録時間：カラー30分
声の出演：寺田はるひ，永野 愛，伊藤美紀ほか
初回特典：全巻購入特典応募券

VIRUS～ウイルス・バスター・サージ ACT・5

題材ゲーム：VIRUS（ハドソン）
収録時間：カラー50分
収録内容：①第9話「REACTIVATE THE BODY」②第10話「THE STRUGGLE WITHIN」
声の出演：檜山修之，難波圭一，池澤春菜ほか
特典：リテイクバージョン収録

バトルアスリーテス大運動会 track 5

題材ゲーム：バトルアスリーテス大運動会（インクリメントP）
収録時間：カラー50分
収録内容：①第9話「その向こう側にあるもの」②第10話「蘇る約束」
声の出演：夏樹リオ，中田浩二，高橋美樹ほか

PS版ダビスタビデオ 下巻／BC最強馬への道

題材ゲーム：ダービースタリオン（アスキー）
収録時間：カラー60分
出演：田村美保

新作発売予定表DataBase

DataBase Windows95新作発売予定表

ケイエスエスから『無人島物語』の最新作が登場。アイマジックから生まれた新ブランド「マグノリア」は，低価格のテーブルゲーム・ソフトなどをリリースしていく予定。ネットワークRPG『ドラゴンズドリーム』は，ソフトが無料で提供されることになった。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
4月17日	★HEXENII MISSION PACK PORTAL OF PRAEVUS	データ集	P＆Aシェアウェア	5,500円
4月24日	FIFA ：ロード・トゥ・ワールドカップ98	サッカー	エレクトロニック・アーツ	7,800円
	★TOTAL ANNIHILATION	SLG	P＆Aシェアウェア	7,800円
5月1日	TRIPLE PLAY99(マ)	野球	エレクトロニック・アーツ	7,800円
5月2日	ベトナム 1968 Vol. 2 for Windows 暗殺＆捕虜獲得	AVG	ありがた屋	7,800円
5月21日	ナイスプライスシリーズ A-10キューバ！	フライトSLG	アクティビジョン・ジャパン	2,980円
	ナイスプライスシリーズ メックウォリア 2	3Dアクション	アクティビジョン・ジャパン	2,980円
5月30日	戦略プロ野球 必勝スタメン98	野球SLG	システムソフト	8,800円
5月下旬	★ファミリー麻雀	麻雀	マグノリア	3,300円
5月予定	WIND	アクション	マインドウェア	5,800円
春頃予定	CGツクール95	ツール	アスキー	未定
	キャラクターツクール95	ツール	アスキー	未定
	17歳～My Dear Angel	SLG	システムソフト	9,800円
	ADDICTION PINBALL(マ)	ピンボール	メディアクエスト	(予) 6,800円
6月12日	★銀河英雄伝説 スクリーンセーバーVol. 3	スクリーンセーバー	ボーステック	4,800円
6月19日	ナムコヒストリーVOL. 3	オムニバス	ナムコ	5,800円
6月21日	THE RECKONING(マ)	データ集	アクティビジョン・ジャパン	5,800円
	ナイスプライスシリーズ ウルフェンシュタイン	3Dアクション	アクティビジョン・ジャパン	2,980円
	ナイスプライスシリーズ 吸血鬼 ケインの復讐	RPG	アクティビジョン・ジャパン	2,980円
6月25日	ぱずりん♥ぐ～ 地中海編	パズル	ココナッツジャパンエンターテイメント	1,980円
	クイーンエメラルダス 松本零士の世界	データベース	レイ・アップ	6,800円
6月26日	ナデシコで遊ぼう！Vol. 2	アクセサリー	角川書店	(予) 5,800円
6月中旬	ハイパー日本むかしばなしVol. 1	エンターテインメント	ありがた屋	7,800円
6月下旬	★FORSAKEN(マ)	3Dシューティング	アクレイムジャパン	6,800円
	トゥルー・ラブストーリー～Remember My Heart ＋アクセサリーBOX Vol. 2	SLG	アスキー	8,800円
6月予定	★お父さんのための将棋 2	将棋	アンバランス	3,980円
	電車でGO！	SLG	アンバランス	8,800円
	電車でGO！ 初回限定版(マスコン付)	SLG	アンバランス	14,800円
	UPRISING完全日本語版	SLG	イマジニア	未定
	シュヴァルツシルトGX-R(仮)	SLG	NECインターチャネル	未定
	ハイステークスオーナーズクラブ	競馬予想	シャングリ・ラ	(予) 4,700円
	トレインシミュレーター 阪神電鉄(仮)	SLG	ポニーキャニオン	(予) 5,800円
	★ファミリー囲碁	囲碁	マグノリア	3,300円
7月3日	遙かなるオーガスタ マスターズ98	ゴルフ	T＆Eソフト	未定
7月10日	釣りに行こう 2	フィッシング	ガイアエンタテイメント	7,800円
7月15日	★劇団運営シミュレーション ～フルハウス女優物語	SLG	スターフィッシュ	6,800円
7月23日	ナイスプライスシリーズ マペット トレジャーアイランド	AVG	アクティビジョン・ジャパン	2,980円
7月24日	コミック版 「遊撃宇宙戦艦ナデシコ」(仮)	アクセサリー	角川書店	(予) 5,800円
7月30日	ぱずりん♥ぐ～ アラスカ編	パズル	ココナッツジャパンエンターテイメント	1,980円
7月上旬	★(タイトル未定)	データベース	インクリメントP	未定
7月予定	夜店の金魚(仮)	エンターテインメント	アクアシステム	未定
	おりがみ(仮)	教養	ありがた屋	未定
	トランスポートタイクーンDX	SLG	アンバランス	7,800円
	メモリアルゲームズVol. 2 ザナドゥ	ARPG	アンバランス	(予) 3,980円
	メモリアルゲームズVol. 3 アルカノイド	アクション	アンバランス	(予) 3,980円
	ザ・タワーII	SLG	オープンブック9003	9,800円
	★無人島物語 4	SLG	ケイエスエス	(予) 9,800円
	★ソニア アクセサリ集(仮)	アクセサリー	ソニア	4,800円
	エルダーブレイズ	RPG	日本クリエイト	未定
	どきどき ON AIR 2	SLG	ボトムアップ	未定
8月予定	スーパーブラックバス for Windows95	フィッシング	スターフィッシュ	(予) 7,800円
	高校野球道	野球SLG	日本クリエイト	未定
夏頃予定	沈黙の艦隊 2 (仮)	SLG	G.A.M.	未定
	GE・TEN I	SLG	GE・TEN	未定
	ONLINE PARLOR倶楽部 (オンライン専用)	パチンコ	I.S.C.	未定
	スペクトラルフォース ～アイラ降臨(仮)	SLG	NECインターチャネル	9,800円
	★バトルゾーン	3Dアクション	アクティビジョン・ジャパン	6,800円
	トランプワールド 2	カードゲーム	アスキー	未定
	パチンコ道場 2	パチンコ	アスキー	未定
	ピンボール	ピンボール	アスキー	未定
	柿木将棋III	将棋	アスキー	未定
	INTERNATIONAL GT CHAMPIONSHIP	レーシング	イマジニア	9,800円
	ピンボール(仮)	ピンボール	ウィズ	未定
	★ネットワークゲーム ビギナーズ	オムニバス	エム・エス・ディ・ジャパン	未定

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
夏頃予定	★血統王 for CE 血統からの攻略(仮)	競馬予想	エム・エス・ディ・ジャパン	(予) 5,800円
	ロックマンX 4	アクション	カプコン	未定
	金田一少年の事件簿 ～悲報島 新たなる惨劇	AVG	システムソフト21	8,800円
	サイキックディテクティブシリーズFINAL 「ソリチュード・下巻」	AVG	データウエスト	4,800円
	サイキックディテクティブシリーズFINAL 「ソリチュード・上巻」	AVG	データウエスト	4,800円
	「プリンセスメーカー ゆめみる妖精」 スクリーンセーバーVol. 2	スクリーンセーバー	ナインライブス	4,200円
	ボールディランド	SLG	バンプレスト	(予) 9,800円
	マイクロソフト アウトウォーズ	3Dシューティング	マイクロソフト	未定
	マイクロソフト ゴルフ1998年版	ゴルフ	マイクロソフト	未定
	マイクロソフト モンスタートラックマッドネス 2	レーシング	マイクロソフト	未定
	遊プリント「逮捕しちゃうぞ」	ツール	ミックス・エンターテインメント	5,800円
	遊プリント 「美少女戦士セーラームーン」	ツール	ミックス・エンターテインメント	5,800円
	FALCON 4.0(マ)	フライトSLG	メディアクエスト	8,800円
	マジック：ザ・ギャザリング ～デュエルズ・オブ・ザ・プレーンズウォーカーズ日本語版	データ集	メディアクエスト	9,300円
	超時空要塞マクロス since1983	SLG	レイ・アップ	9,800円
	★音楽ツクール GROOVE MASTER	ツール	アスキー	未定
9月予定	ナイスプライスシリーズ ゾーク・ネメシス	AVG	アクティビジョン・ジャパン	2,980円
10月予定	ナイスプライスシリーズ インターステート'76	3Dアクション	アクティビジョン・ジャパン	2,980円
11月予定	ナイスプライスシリーズ スパイクラフト	SLG	アクティビジョン・ジャパン	2,980円
	機甲装神ヴァルカイザーI	AVG	サイレンス	7,800円
秋頃予定	ジャングルマスター 2	SLG	ありがた屋	9,700円
	★思春期恋愛 アドベンチャーゲーム(仮)	AVG	マグノリア	未定
98年予定	ザ・ラストダイナスティ	AVG	アンバランス	未定
	ファンタスティックフォーチュン	SLG	富士通	未定
	M1タンク プラトーン日本語版	3Dアクション	メディアクエスト	未定
	GUARDIANS ：AGENTS OF JUSTICE(マ)	SLG	メディアクエスト	未定
	セブンスリジョン日本語版	SLG	メディアクエスト	未定
	ファルコン4.0日本語版	フライトSLG	メディアクエスト	未定
	EUROPEAN AIR WAR(マ)	フライトSLG	メディアクエスト	未定
	ヨーロピアン エアー ウォー 日本語版	フライトSLG	メディアクエスト	未定
99年予定	ウォークラフトII アドベンチャー(仮)	AVG	ソース	未定
未定	はなまる工務店 ～めざせ日本一の現場監督	SLG	アートディンク	未定
	ウィザードリィ・日の本異聞伝	RPG	アスキー	未定
	美少女麻雀バトルロマンス	麻雀	アスペクト	〈込〉 2,000円
	パニック＆レスキュー ～蜘蛛の糸 for Windows	アクション	ありがた屋	5,800円
	メモリアルゲームズVol. 4 太陽の神殿	AVG	アンバランス	未定
	メモリアルゲームズVol. 5 ロマンシア	ARPG	アンバランス	未定
	サイバーウイルス	SLG	イマジニア	9,800円
	TOTAL DRIVING	レーシング	イマジニア	未定
	梁山 泊のパチンコ攻略打法 ～パチプロへの道	パチンコ	イメージファクトリー・アイエム	未定
	ツタンカーメンの遺言(仮)	AVG	ウィザード	未定
	天国から来た男	SLG	エレクトリックシープ	未定
	動物くん(仮)	SLG	エレクトロニック・アーツ	未定
	西陣パチンコ三昧 第二巻	パチンコ	ケイエスエス	(予) 9,800円
	ディスクステーション19号〈夏号〉	ディスクマガジン	コンパイル	〈込〉 1,980円
	おかわり ママのダイエットと ベビーのディナー	教養	ザ・ヒューマン	4,800円
	(タイトル未定)	スクリーンセーバー	ザ・ヒューマン	未定
	(タイトル未定)	スクリーンセーバー	ザ・ヒューマン	未定
	機甲装神ヴァルカイザーII	AVG	サイレンス	7,800円
	★機甲装神ヴァルカイザーIII	AVG	サイレンス	7,800円
	★機甲装神ヴァルカイザーIV	AVG	サイレンス	7,800円
	★機甲装神ヴァルカイザーV	AVG	サイレンス	7,800円
	★機甲装神ヴァルカイザーVI	AVG	サイレンス	7,800円
	囲碁入門道場VER2.0	囲碁	G.A.M.	9,800円
	石田芳夫の「即戦力の定石」	囲碁	G.A.M.	12,800円
	呉 清原「囲碁研究会」	囲碁	G.A.M.	未定
	小林千寿「にこにこ入段コース」 一巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	小林千寿「にこにこ入段コース」 二巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	小林千寿「にこにこ入段コース」 三巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	小林千寿「にこにこ入段コース」 四巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	小林千寿「にこにこ入段コース」 五巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	小林千寿「にこにこ入段コース」 六巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	小林千寿「にこにこ入段コース」 七巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	初心者のための囲碁	囲碁	G.A.M.	8,800円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	太平洋の嵐(続編)(仮)	SLG	G.A.M.	未定
	楽しい詰碁300 第一巻	詰め碁	G.A.M.	9,800円
	楽しい詰碁300 第二巻	詰め碁	G.A.M.	9,800円
	楽しい詰碁300 第四巻	詰め碁	G.A.M.	7,800円
	平成雀士録 2 ～放浪編(仮)	麻雀	G.A.M.	未定
	ミニ碁一番勝負	囲碁	G.A.M.	5,800円
	役立つ手筋	囲碁	G.A.M.	6,800円
	激闘！ソロモン海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	9,800円
	激闘！八八艦隊海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	未定
	★激闘！日露戦争	SLG	ジェネラル・サポート	未定
	エネミー・ゼロ	AVG	セガ	未定
	セガアーケードクラシック(仮)	オムニバス	セガ	未定
	釣り紀行百選Vol. 3 西伊豆	フィッシング	センチュリー	2,280円
	あにまーじゃんアマゾン	麻雀	ソニア	8,800円
	自然科学CD-ROMデータベース 「自然界」昆虫	データベース	ナレッジリンク	7,800円
	自然科学CD-ROMデータベース 「自然界」植物	データベース	ナレッジリンク	7,800円
	自然科学CD-ROMデータベース 「自然界」鳥類	データベース	ナレッジリンク	7,800円
	自然科学CD-ROMデータベース 「自然界」無脊椎動物	データベース	ナレッジリンク	7,800円
	英雄伝説III～白き魔女	RPG	日本ファルコム	未定
	英雄伝説IV～朱紅い雫	RPG	日本ファルコム	未定
	英雄伝説V	RPG	日本ファルコム	未定
	(タイトル未定)	SLG	日本ファルコム	未定
	ニチブツレースコレクション	レーシング	日本物産	7,800円
	囲碁	囲碁	ネクストン	9,800円
	電影少女	SLG	バンプレスト	(予) 9,800円
	シムシティ3000	SLG	マクシス	未定
	ドラキッド	SLG	メディアリング	6,800円
	ラインドライブ	野球SLG	ランダムハウス	未定
	家康戦旗	SLG	龍[RON]／イマジニア	未定
	維新開国	SLG	龍[RON]／イマジニア	未定
	★ウィザードリィ・リルガミンサーガ	RPG	ワイピィアソシエイション	未定

■発売中止が決定した作品……●お父さんのためのパチンコ(アンバランス)●ロストソード～失われた聖剣(イマジニア)●ロスト・チルドレン(ゲームバンク)

■先月掲載したデータが以下のように変更されました……●ラストレポート(ショウエイシステム)4月→5月●アクセスガールズのインターネット麻雀(システムソフト)未定●巨匠フェデリコ・フェリーニの世界(電子メディアサービス)4月→4月24日●オーナーズ・グランプリ(キルタイムコミュニケーション)夏●金高慎一郎・姓名学事典CE(ロディック)未定●ゴーディアン・ノット(イマジニア)春→7月●ルームメイト+ワン(イメージファクトリー・アイエム)3月→4月13日●ぷよぷよSUN(コンパイル)4月中旬→4月17日●コットン2デジタル・データ集(サクセス)3月→コットン2てんこもり[タイトル変更]夏●デスクトップのメイドさん第3巻「アニエス」(ヘキサ)4月下旬→4月30日●STARWARS MYSTERIES OF THE SITH(マイクロマウス)2月27日→3月6日●維新の嵐・幕末志士伝(光栄)4月3日→5月1日●火星計画(工画堂スタジオ)5月15日●ドラゴンズドリーム for Windows95(CSK総合研究所)[無料提供サービスに変更]●テトリス+ボンブリスLT(BPS)3月20日→4月10日●WAR WIND II～HUMAN ONSLAUGHT(P&Aシェアウェア)4月3日→4月21日●ゾーク グランドインクイジター(アクティビジョン・ジャパン)7,800円→6,800円●小学算数ドリル大臣3年生(アドウィン)4月下旬→5月下旬●小学算数ドリル大臣4年生(アドウィン)4月下旬→5月下旬●ハローキティ いっしょにあそぼ(ウィズ)3月→4月上旬●昼休みには竿持って(スターフィッシュ)4月24日→5月15日●STARCRAFT(ソース)3月25日→4月11日●デジタルプラレール&トミカDX(トミー)4月下旬→4月24日●STARWARS REBELLION(マイクロマウス)3月27日→4月1日●ビーストアンド バンプキンズ(マクシス)4月3日→4月24日●遊プリント「ああっ女神さまっ」(ミックス・エンターテインメント)3月30日→5月7日●イース エターナル(日本ファルコム)価格未定→8,800円●将棋極妙(亘香通商)3月下旬→4月11日●将棋図巧(亘香通商)3月下旬→4月11日●将棋秘曲集(亘香通商)3月下旬→4月11日●将棋無双(亘香通商)3月下旬→4月11日

(マ)……日本語マニュアル付英語版／★……今月DataBaseに初登場した新作

DataBase Windows3.1新作発売予定表

新発表タイトルはない。Windows98登場にあわせて，Win3.1ソフトはなくなりそうな雰囲気だ。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
6月22日	パリのマドレーヌ ～すてきなにんぎょうげき	教育	ザ ラーニング カンパニー	4,800円
	マドレーヌとかんがえよう	教育	ザ ラーニング カンパニー	4,800円
7月予定	リーダーラビッツ もうすぐ一年生	教育	インフィニシス	未定
	リーダーラビッツ 幼稚園	教育	インフィニシス	未定
10月上旬	しゅっぽっぽジュニア 3	教育	Witty Wolf	5,800円
98年予定	仮面ライダー作戦ファイル 1	エンターテインメント	東映ビデオ	6,800円
	仮面ライダー作戦ファイル 2	エンターテインメント	東映ビデオ	6,800円
未定	COMPTON'S INTERACTIVE ENCYCLOPEDIA DELUXE EDITION(1998 EDITION)(マ)	事典	インフィニシス	19,800円
	COMPTON'S INTERACTIVE WORLD ATLAS(1997 EDITION)(マ)	データベース	インフィニシス	15,800円
	算数ニンジャ	教育	インフィニシス	未定
	算数ヒーロー	教育	インフィニシス	未定
	碁キチくん第5弾	囲碁	G.A.M.	14,800円
	楽しい詰碁300 第五巻	詰め碁	G.A.M.	7,800円

■発売中止が決定した作品……●故宮博物院 中国文化五千年の粋(富士通)

(マ)……日本語マニュアル付英語版

DataBase ハイブリッド新作発売予定表

増田屋コーポレーションは，アイドルのデジタル写真集『FACE SERIES』をスタート。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼Windows95対応ハイブリッド				
5月21日	★サイボーグ009	エンターテインメント	タイムワーナーエンタテインメントジャパン	9,000円
	★THE GOLDEN AGE OF JAZZ	エンターテインメント	ファブ・コミュニケーションズ	3,980円
	★THE BEATLES GRAFFITI ～ビートルズ・グラフティ	エンターテインメント	ファブ・コミュニケーションズ	3,980円
	★ROLLINGN STONE 60's ～ローリング・ストーン60's	エンターテインメント	ファブ・コミュニケーションズ	3,980円
春頃予定	大塚康生CD-ROM画集 OHTSUKA YASUO MILITARY 4×4 GRAFFITI	画集	ガイナックス	(予) 9,800円
6月26日	クルセード ～聖十字架を奪回せよ	AVG	ブレイン	8,800円
	★FACE SERIES VOL. 1 坂木優子	写真集	増田屋コーポレーション	5,800円
6月28日	CD-ROM星の王子さま	エンターテインメント	岩波書店／トランスアート	4,600円
	CD-ROM星の王子さま(本つき)	エンターテインメント	岩波書店／トランスアート	5,700円
6月上旬	廃線散歩 西日本編(仮)	写真集	シンフォレスト	3,900円
	廃線散歩 東日本編(仮)	写真集	シンフォレスト	3,900円
6月予定	ハムスター(仮)	写真集	シンフォレスト	3,900円
7月7日	あだむ君の大冒険 九九島の巻	教育	富士通パソコンシステムズ	未定
7月22日	CD-ROM画集 「赤井孝美ワークス」	画集	ナインライブス	未定
7月予定	新潮美術ROM ルーベンス	データベース	ボイジャー	7,000円
	★nanae「POWER EYES」	データベース	増田屋コーポレーション	未定
夏頃予定	日本の名水	写真集	シンフォレスト	3,900円
9月予定	新潮美術ROM ロダン	データベース	ボイジャー	7,000円
98年予定	詩集ROM「谷川俊太郎詩集」	データベース	インナーブレイン	4,800円
	白籏史朗の山 日本アルプス	写真集	シンフォレスト	未定
	白籏史朗の山 ヒマラヤ	写真集	シンフォレスト	未定
未定	マルチメディア鉄道図鑑	図鑑	アスキー	4,800円
	マルチメディア猫図鑑	図鑑	アスキー	4,800円
	マルチメディア 爬虫類両生類図鑑	図鑑	アスキー	4,800円
	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ Spring(仮)	画集	イマジニア	3,980円
	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ Summer(仮)	画集	イマジニア	3,980円
	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ Autumn(仮)	画集	イマジニア	3,980円
	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ Winter(仮)	画集	イマジニア	3,980円
	加藤洋之／後藤啓介	画集	ガイナックス	未定
	新世紀エヴァンゲリオン コレクターズディスクVol. 6	素材集	ガイナックス	(予) 6,800円
	新世紀エヴァンゲリオン デジタルムックVol. 1 メモリアル2015	エンターテインメント	ガイナックス	未定
	新谷かおる	画集	ガイナックス	未定
	ふくやまけいこ 「みけこちゃんふくやまけいこ展へ行く」	画集	ガイナックス	未定
	藤田幸久	画集	ガイナックス	未定
	真鍋譲治	画集	ガイナックス	未定
	水玉螢之丞 「ウインドウの山奥で」	画集	ガイナックス	未定
	D2MANGA サーキットの狼	エンターテインメント	ダイキ	3,600円
	アルファロメオ	データベース	東芝EMI	(予) 4,800円
	オペル	データベース	東芝EMI	(予) 4,800円
	BMW	データベース	東芝EMI	(予) 4,800円
	ミニ・クーパー	データベース	東芝EMI	(予) 4,800円
	ロータス	データベース	東芝EMI	(予) 4,800円
	★FACE SERIES VOL. 2 稲田奈穂	写真集	増田屋コーポレーション	6,800円
	家庭の薬剤師(仮)	教養	ヤマタネ	未定
	恐怖の食中毒(仮)	教養	ヤマタネ	未定
	健康な食生活 病気を防ぐ食事編(仮)	教養	ヤマタネ	未定
	健康な食生活 ヘルシー食事編(仮)	教養	ヤマタネ	未定
	妊娠・出産の名アドバイザー(仮)	教養	ヤマタネ	未定
	病気に良く効く 薬膳料理(仮)	教養	ヤマタネ	未定
▼Windows95専用ハイブリッド				
6月上旬	★北欧=鉄道の旅	エンターテインメント	東京書籍	4,800円
6月中旬	クッキーズ・バッスル ～謎のBOMBO WORLD	AVG	ロディック	7,800円
6月予定	NHKやってみよう 何でも実験	教育	電子メディアサービス	7,800円
	★(タイトル未定)	未定	メディアタウンズ	未定
7月下旬	★ポムダピワールドVol. 2 なかにはいっているもの なーんだ?	教育	メディアファクトリー	3,980円
7月予定	はじめて出会うCD-ROM図鑑 バーチャルどうぶつシリーズ③オオカミのすべて	図鑑	トランスアート	2,800円
	はじめて出会うCD-ROM図鑑 バーチャルどうぶつシリーズ④ゾウのすべて	図鑑	トランスアート	2,800円
	はじめて出会うCD-ROM図鑑 バーチャルどうぶつシリーズ⑩ムシのすべて	図鑑	トランスアート	2,800円
11月下旬	★ポムダピワールドVol. 3 こわくて こわくて もうたいへん	教育	メディアファクトリー	3,980円
98年予定	白尾一博 ムサシノリズム	写真集	インナーブレイン	2,000円
	ダダダダ・ボンボン	エンターテインメント	インナーブレイン	3,500円
	はじめて出会うCD-ROM図鑑 バーチャルどうぶつシリーズ⑤カンガルーのすべて	図鑑	トランスアート	2,800円
	はじめて出会うCD-ROM図鑑 バーチャルどうぶつシリーズ⑥イヌのすべて	図鑑	トランスアート	2,800円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
98年予定	はじめて出会うCD-ROM図鑑 バーチャルどうぶつシリーズ⑦ネコのすべて	図鑑	トランスアート	2,800円
	はじめて出会うCD-ROM図鑑 バーチャルどうぶつシリーズ⑧ウマのすべて	図鑑	トランスアート	2,800円
	はじめて出会うCD-ROM図鑑 バーチャルどうぶつシリーズ⑨サルのすべて	図鑑	トランスアート	2,800円
未定	アルファボンクファーム(仮)	教育	アスク講談社	5,800円
	星空の伝説 ～ギリシア神話 第3巻	絵本	アドウィン	3,980円
	星空の伝説 ～ギリシア神話 第4巻	絵本	アドウィン	3,980円
	星空の伝説 ～ギリシア神話 第5巻	絵本	アドウィン	3,980円
	おしえてふぁいたー	教育	カプコン	未定
	ウルトラマンとさんすうドリル 3. 時刻・時間	教育	Spike	5,800円
	ウルトラマンとさんすうドリル 4. 量と測定	教育	Spike	5,800円
	ウルトラマンとさんすうドリル 5. たしざん・ひきざん 2	教育	Spike	5,800円
	ウルトラマンとさんすうドリル 6. 九九	教育	Spike	5,800円
	インタラクティブ玩具店	エンターテインメント	ソニー・ミュージックエンタテインメント	未定
	ダイバーズ天国Vol. 2	データベース	パイオニアビデオ	3,800円
	ダイバーズ天国Vol. 3	データベース	パイオニアビデオ	3,800円
▼Windows95専用＆PowerMac専用ハイブリッド				
7月23日	上海ダイナスティー	パズル	アクティビジョン・ジャパン	未定
	GAIA odyssey クシーくんの「流れ星」製造工場	エンターテインメント	金羊社	3,980円
9月予定	GAIA odyssey 大地の彩	エンターテインメント	金羊社	3,980円
98年予定	アベラシオン	エンターテインメント	シナジー幾何学	未定
	アベラシオン ～シングルバージョン	エンターテインメント	シナジー幾何学	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●スモッカリトルワールド2(CAIメディア共同開)未定●パワーズ・オブ・テン インタラクティブ(ダットジャパン)未定●ビスト(ズー)未定●礎(ボーステック)5月下旬●La Collection(エーアンドビーコーディネータージャパン)3月下旬→5月29日●スモッカの漢字の島ジパング(CAIメディア共同開発)5月→6月15日●CD-ROM画集「プリンセスメーカーワークス」(ナインライブス)4月中旬／4,200円→6月21日／未定●タイムトラップ～時空の罠(ブレイン)4月23日／4,800円→5月1日／5,800円●HIMA HOUSE(CAIメディア共同開発)4月中旬／3,900円→4月24日／3,980円●たたかうOL(ピー・エス・ディー)4月24日→6月5日●たたかうサラリーマン(ピー・エス・ディー)4月24日→6月5日

(マ)……日本語マニュアル付英語版／★……今月DataBaseに初登場した新作

DataBase Macintoshシリーズ新作発売予定表

大きな変動はなし。イタチョコシステムの『ロデムッチ』は開発が遅れているようだ。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
5月予定	ロデムッチ	SLG	イタチョコシステム	3,500円
6月22日	マドレーヌとかんがえよう	教育	ザ ラーニング カンパニー	4,800円
	パリのマドレーヌ ～すてきなにんぎょうげき	教育	ザ ラーニング カンパニー	4,800円
6月予定	トレインシミュレーター 阪神電鉄(仮)	SLG	ポニーキャニオン	(予) 5,800円
7月予定	どきどき ON AIR 2	SLG	ボトムアップ	未定
夏頃予定	パチンコ(仮)	パチンコ	I.S.C.	未定
	ボールディランド	SLG	バンプレスト	(予) 9,800円
98年予定	仮面ライダー作戦ファイル 2	エンターテインメント	東映ビデオ	6,800円
	仮面ライダー作戦ファイル 1	エンターテインメント	東映ビデオ	6,800円
未定	私の傘のアメツチは	SLG	イタチョコシステム	5,500円
	ワードゲームII	教育	eigo Media	9,950円
	囲碁	囲碁	ネクストン	9,800円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ハゲマルドン(セキサス)未定●DIABLO(ソース)未定／オープン価格→4月28日／9,800円●将棋極妙(亘香通商)3月上旬→4月11日●将棋図巧(亘香通商)3月上旬→4月11日●将棋秘曲集(亘香通商)3月上旬→4月11日●将棋無双(亘香通商)3月上旬→4月11日

DataBase PC-9801シリーズ新作発売予定表

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	囲碁IV(○)	囲碁	アスキー	未定
	時の伝説 ～フィアナの聖少女(○=)	RPG	ジャパンホームビデオ	未定

(=)……PC-9801/9821対応／(○)……CD-ROM

DataBase DOS/Vパソコン新作発売予定表

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
	予定なし			

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●アーキメディアン・ダイナスティ(アートディンク)4月上旬→4月24日●STEEL PANTHERSIII(P＆Aシェアウェア)4月3日→4月21日

DataBase ゲーム・ミュージック&ビデオ新作発売予定表

『サクラ大戦2』のドラマCDとビデオの発売が決定。『Dの食卓2』のCDが，早くも6月に登場する。

発売日	タイトル	発売元	価格
▼CD(アルバム)			
5月20日	★ファイティングバイパーズ 2	マーベラスエンターテイメント	〈込〉2,310円
5月21日	★OPTIONチューニングカーバトル オリジナルサウンドコレクション	日本コロムビア	〈込〉2,625円
	★ガングリフォンII	日本コロムビア	〈込〉2,625円
	★ギルティ・ギア オリジナルサウンドコレクション	日本コロムビア	〈込〉2,625円
	★卒業III～ウエディング・ベル ラジオドラマコレクション	日本コロムビア	〈込〉2,940円
	★山本るりか スカイタワーで会いましょう	日本コロムビア	〈込〉1,365円
	★星野明日香 涙のサイドシーン	日本コロムビア	〈込〉1,365円
5月29日	★エルフ版 下級生 Radio Avenue Vol. 4	ピンクパイナップル	2,913円
5月30日	★保坂美由紀 友禅流し	日本コロムビア	〈込〉1,365円
	★永倉えみる ウルトラesp(エスパー)	日本コロムビア	〈込〉1,365円
5月予定	★個人教授 ドラマCD(仮)	日本クラウン	〈込〉2,500円
6月1日	★ボンバーマンヒーロー～ミリアン王女を救え オリジナル・サウンドトラック	NTT出版	〈込〉2,100円
	アンジェリーク外伝 2～緋の輪郭 Vol. 3	光栄	〈込〉3,000円
	★DIVI-DEAD オリジナルサウンドトラック	ハニーホルモン	〈込〉2,854円
6月3日	オフビートレーサー！ オリジナルサウンドトラックス	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	〈込〉1,890円
	リアルバウト餓狼伝説 2 ～THE NEWCOMERS ドラマCD	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	〈込〉2,940円
	★ディープ・フィアー サウンドトラック	マーベラスエンターテイメント	〈込〉2,940円
6月5日	レブス オリジナルサウンドトラックス(仮)	アトラス／キングレコード	〈込〉3,873円
	みつめてナイト ボーカルアルバム(仮)	コナミ／キングレコード	〈込〉3,059円
6月17日	★井上涼子ヴォーカル集 3 ～涼子の学園生活(仮)	データム・ポリスター	〈込〉2,730円
	★スーパーロボット魂 マジンカイザー傳 ドラマ編 Vol. 1 スーパーマジンガー登場!!	ファーストスマイル・エンタテインメント	〈込〉2,548円
	★スーパーロボット大戦F完結編 アレンジコレクションGOLD	ファーストスマイル・エンタテインメント	〈込〉2,854円
	★Dの食卓 2 Sketches／飯野賢治	ファーストスマイル・エンタテインメント	〈込〉2,548円
	★SNKサウンドキャラクターズコレクションVol. 7 山崎竜二	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	〈込〉1,529円
	★ストリートファイターEX 2 オリジナルサウンドトラックス	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	〈込〉1,890円
	★ファーストKiss★物語 オリジナルサウンドトラックス	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	〈込〉1,890円
	★ダートダッシュ アーケードサウンドトラック015	ワンダースピリッツ	〈込〉2,548円
6月20日	★安達妙子 ラブリッジ	日本コロムビア	〈込〉1,365円
	★沢渡ほのか White Calender	日本コロムビア	〈込〉1,365円
6月21日	ダービースタリオン オリジナルサウンドトラック	ワンダーエンターテイメント	〈込〉3,000円
6月24日	★Greeting／田中勝己	テイチク	1,800円
	★Greeting ミニアルバム＋DVD	テイチク	3,000円
	トリフェルズ魔法学園物語エーベル騎士団篇 Vol. 2	東芝EMI(ユーメックス)	〈込〉2,548円
	★トゥルー・ラブストーリー みさきの部屋へおいでよ	ワンダーエンターテイメント	2,300円
6月26日	★グランディア オリジナル・サウンドトラックスII(仮)	キングレコード	〈込〉3,548円
	★CDドラマ EVEバースト・エラー まりな編	キングレコード	〈込〉3,059円
	★ビートマニア 2nd Mix(仮)	コナミ／キングレコード	〈込〉3,548円
	★(タイトル未定)／菅原祥子	コナミ／キングレコード	〈込〉3,059円
6月27日	★センチメンタルグラフティV(仮)	ムービック	2,500円
6月予定	★プリーズフリーズミー ドラマCD Vol. 1(仮)	日本クラウン	未定
7月1日	アンジェリーク外伝 2～緋の輪郭 Vol. 4	光栄	〈込〉3,000円
	★女神異聞録ペルソナ ドラマCD Vol. 2	光栄	〈込〉3,000円
	ラブ・エスカレーター オリジナル・サウンドトラック	ハニーホルモン	〈込〉2,854円
	英雄志願 オリジナル・サウンドトラック	メディアリング	未定
7月3日	★ドラマCD ときめきメモリアル ～彩のラブソング Vol. 1	コナミ／キングレコード	〈込〉2,854円
	★Pro-Fusion～ときめきメモリアル～(仮)	コナミ／キングレコード	〈込〉3,059円
	★(タイトル未定)／川口雅代	コナミ／キングレコード	未定
7月8日	★お嬢様特急 ドラマCD Vol. 1	ポリグラム	〈込〉2,854円
7月予定	★ぷよぷよデラックス(仮)	テイチク	未定
	★クロックタワー ゴーストヘッド ドラマCD(仮)	日本クラウン	〈込〉2,500円
	★プリーズフリーズミー ドラマCD Vol. 2(仮)	日本クラウン	未定
	★わくわくぷよぷよダンジョン オリジナルサウンドトラック(仮)	日本クラウン	〈込〉2,500円
8月5日	★お嬢様特急 ドラマCD Vol. 2	ポリグラム	〈込〉2,854円
8月予定	★サクラ大戦 2 ドラマCDシリーズ(仮)	テイチク	未定
	★プリーズフリーズミー ドラマCD Vol. 3(仮)	日本クラウン	未定
未定	双界儀 サウンドトラック	デジキューブ	未定
▼CD(シングル)			
6月17日	★悠久幻想曲キャラクターシリーズ vol. 3(仮)	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	〈込〉1,050円
	★悠久幻想曲キャラクターシリーズ vol. 4(仮)	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	〈込〉1,050円
7月3日	★(タイトル未定)／國府田マリ子	コナミ／キングレコード	〈込〉1,020円
▼VHS＆LD			
4月27日	★金田一少年の事件簿～地獄遊園殺人事件	講談社	1,900円
5月22日	★バトルアスリーテス大運動会 track 6	パイオニアLDC	5,500円
5月25日	★ヴァンパイア セイヴァー ディスクテレカ 2巻：ダークストーカーII	ビームエンタテインメント	5,800円
	★ヴァンパイア セイヴァー ディスクテレカ 3巻：苦痛の部屋	ビームエンタテインメント	5,800円
	★ヴァンパイア セイヴァー ディスクテレカ 4巻：It's Show Time！	ビームエンタテインメント	5,800円
	★ヴァンパイア セイヴァー ディスクテレカ 5巻：変身(メタモルフォーゼ)	ビームエンタテインメント	5,800円
	★バトルアスリーテス大運動会 MISSION 6	パイオニアLDC	5,800円
	★バトルアスリーテス大運動会 track 7	パイオニアLDC	5,500円
6月26日	エルフ版 下級生 あなただけを見つめて… 第4巻「ぬくもりを感じたい…」	ピンクパイナップル	6,800円(通販)
	★同級生 2 第10章「出会い，そして…」	ピンクパイナップル	6,800円
	★同窓会 第2話「二人だけの花火」	ピンクパイナップル	6,800円
	★同窓会 第3話(仮)	ピンクパイナップル	6,800円(通販)
6月予定	★サクラ大戦 2 ビデオ回顧録 上巻(仮)	マーベラスエンターテイメント	未定
7月25日	★バトルアスリーテス大運動会 track 8	パイオニアLDC	5,500円
	サクラ大戦～桜華絢爛 第四幕「真夏の夢の夜」	バンダイビジュアル	5,800円
	★バトルアスリーテス大運動会 track 9	パイオニアLDC	5,500円
8月28日	エルフ版 下級生 あなただけを見つめて… 第4巻「ぬくもりを感じたい…」	ピンクパイナップル	6,800円
8月予定	★サクラ大戦 2 ビデオ回顧録 下巻(仮)	マーベラスエンターテイメント	未定
9月25日	★バトルアスリーテス大運動会 track10	パイオニアLDC	5,500円
10月25日	★バトルアスリーテス大運動会 track11	パイオニアLDC	5,500円
11月25日	★バトルアスリーテス大運動会 track12	パイオニアLDC	5,500円
12月25日	★バトルアスリーテス大運動会 track13	パイオニアLDC	5,500円

★……今月DataBaseに初登場した新作

山下　章

埼玉県北葛飾郡の大島 剛さんから『ショートワープ』が送られてきて，いたく感動した様子。3DOソフト制覇の日は近い？

腰に光る二丁拳銃

ここしばらく，右の腰に『ポケットピカチュウ』，左の腰に『ドラクエあるくんです』をつけて生活している。同時にやるとワケがわからなくなるのでは……という懸念もあったが，いまやすっかり両者を理解。一方ではピカチュウがどんなアクションをしてくれるのか楽しみにしながら画面を見て，もう一方では新たなスライムに変身させるため，問題点はないか画面をこまめにチェックする，というのが日課になっている。同じ万歩計ゲームでありながら，両者の方向性が異なるのが興味深い。ところで，会社からの帰り道にちょっと遠まわりして“かせぎ”を入れちゃうのって僕だけ？

ベニー松山

またも引っ越しを敢行した模様。誕生以来30年，通算で14回目なんだそうで……ほとんど行方不明になってるんでしょうな。

じつはまだ集めてるんです，アレ……

ガチャポンのポケモンメタルフィギュア，相変わらず集めている俺である。現在は第5弾，ついに108体（ピカチュウは2種アリ）まで登場した。そのうち俺が集めたのは104種類。これだけでもダブりなしで1万円を超える計算になる。んでもってイヤになるほどダブっているのでございますゥ。

頭にくるのは，第4弾からの復刻モノ。ピカチュウやらイワークやら，アニメで人気がありそうなヤツらがほかの倍ぐらいの確率で入ってやがる。第5弾の新型ピカチュウに至っては3回に1度は出てくる。いくらかわいくても，もう見たくねえエエ！

あ，俺コレは今月休み。すまね。

稲垣宗彦

春先からの2回の釣行で，すでに鼻の頭と左腕が日焼けでひと皮むけたという。釣果をたずねるのは禁止事項のひとつだそうな。

PentiumII/400MHz？ 別世界の話ですな。

秋葉原ではＢＸチップセット搭載のマザーボードとPentiumII/400MHzの登場にわき返っているようす。ついにベースクロックが100MHzの大台に乗る時代がきたわけだ。さぞかし速いだろうなぁ，とは思いつつも，冷静になってみると，いま持っているケースは，フルタワーのAT。ということは，ATXのケースからすべてそろえなければならないわけだ。これはキビしい。古いケースとかどうしてるんだろう？　産廃？

今月筆者が紹介したソフトは，どれも見どころがあって楽しい。『ダーク・アース』はさすが海外製，ノーヒントではかなりむずかしそう。ヒント集ないかしら？

思わぬこぼれ話が聴けるかも？

本誌ライターたちがゲームについて語る Final Stage

ファイナルステージ

中村京子

人より音（周波数）の可聴域が広いことが発覚。テレビやモニターの消し忘れに役立っている。ひょっとしたら犬笛も聞こえる？

ピカチュウといっしょ

はじめは買うつもりはなかったのだ，『ポケットピカチュウ』。たしかにチラシなどで紹介されているカワイイしぐさには惹かれるものがあるけど，どうせ予約でいっぱいだろうし，ぬいぐるみを持ってるので，それだけで十分だと思ってたの。だがしかし，秋葉原駅前のゲーム・ショップで見かけるやいなや，速攻で買ってしまったのだった。やっぱりピカチュウって，何かあらがえない引力があると思う。

歩数をかせいでプレゼントをあげさえすれば仲良くなれるので，忙しくてもまったく問題ないのがいい。歩くのも楽しくなるし，運動不足も少しは解消するかな？

開田清隆

『U.O.』漬け。テレホーダイの時間帯は，ずっとモニターの前にいるという。「いっしょにPKされましょ」が最近のログセ。

家では『U.O.』，外では『オラ・タン』

最近ゲーム・センターで遊んでいるのが，『電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム』。もともとメカ好き，ガンダム好きで，前作もけっこうプレイしていたのだが，今回は前にも増してバーチャロイド&近接攻撃がカッコよく，見事にハマっている。システム的に，前作より自由度が増しているのもポイントかな。

攻略ページ担当ということもあって，ほとんどのバーチャロイドを使用しているが，なかでも個人的に好きなのがアファームド・ザ・ストライカー。なんかストライカーって，火薬臭さがあって，カッコいいんだよね。ナイフだし。

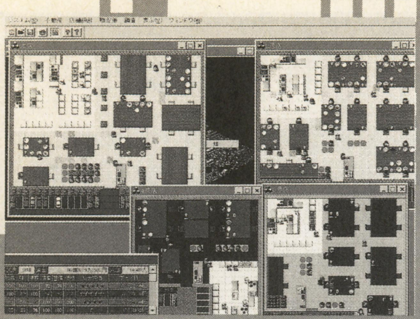
林　秀人

NHK衛星第2で「ER」のサード・シーズンが放送中。しかし自宅のBSアンテナが不調で，毎週砂嵐と格闘しているらしい。

インターネットでキミと握手

前半ページでネットワーク・ゲームの特集を担当しているというのに，今ごろになって，やっと自宅の電話回線をISDN化した。で，何をしているのかと思えば，なんのことはない，「東風荘」というインターネット雀荘に顔を出しては，そこで知り合った仲間たちと麻雀したりチャットしたりしてるだけなんだな。でも，もし興味があったら（URL＝http://mj.giganet.net/）をのぞいてみてね。機会があれば，読者のみなさんとも対局してみたいし，ね。

最後になってしまったけど，このところ取材でお世話になっているT-ZONEの大山さんと兼子さんに心から感謝を。多謝多謝。



ザ・ファミレス～あの街を独占せよ～

初歩のオーナー講座

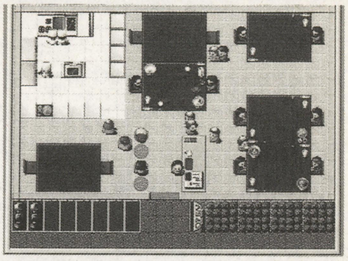
■マスターピース ■Windows95 ■SLG ■7,800円 ■発売中

『トラフィックコンフュージョン』『ザ・コンビニ』などで知られるマスターピースの最新作は，またも身近な題材である「ファミレス」を経営するSLGだ。まずは開店までの道を解説しよう。 （文／山田真也）

ファミレスとはなんぞや？

ファミレスとは，ファミリー・レストランの略称である。その名のとおり，家族連れでも気軽に食事ができる雰囲気のレストランで，高級レストランにありがちな堅苦しさはいっさいない。昼間は高校生，夜はサラリーマン，深夜は終電をのがした人々などでにぎわう，都会のオアシスとも言うべき場所なのだ。

このゲームでは，いわゆるファミレスだけにとどまらず，いろいろな形態の飲食店が経営できる。和・洋・中のすべてを網羅した店を作るもよし，高級料亭をめざすもよし。「ファミレス」という素材で，自由に遊んでみよう。



◀題材が身近なだけに，多彩な楽しみかたができるぞ

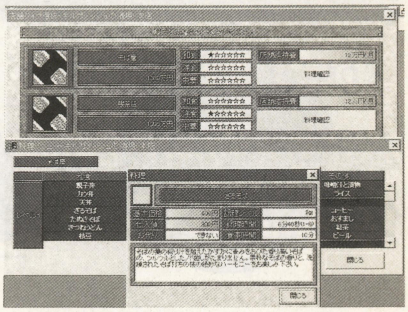
まずは店舗を建てよう

まずは店を建てることからはじめなければならない。このゲームでは各シナリオごとにマップが用意されており，そのいずれかの場所に本店を建造するのだ。場所に関しては，やはり人通りの多そうなところ――会社や住宅が密集している場所の近辺を選ぶといい。そのさいもマウスを少しずつずらし，できるかぎり地価が安いところを見つけよう。

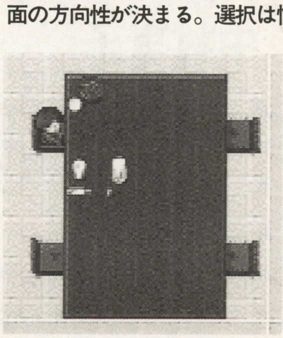
つぎに，どういった店を建てるのかを決める。これはすなわち和食・洋食・中華のうち，どの料理をあつかうかということだ。和食ならそば屋，洋食なら喫茶店，中華ならラーメン屋から店を興（おこ）し，資金を稼いでいくことになる。結局は好みの問題になってしまうが，最初のうちは「客の回転が速い」というメリットのある和食（そば屋）を選ぶといいだろう。

店を建てたら，今度は店内のレイアウトを決めよう。気をつけなければならないのは，店舗の運営に必要不可欠な内装の存在だ。具体的には，テーブル，レジ，完成品置き場，洗い物置き場，調理台，流し台，食器洗い機，冷蔵庫，冷凍庫，待ち合い場所の10項目。これらの内装が，最低ひとつは必要なのだ。また，レイアウトは単に見栄（みば）えを重視するだけではいけない。かぎられた敷地内で，いかに多くの客に対応できるかが，飲食店の勝負どころだ。あまりに複雑な配置だと，必然的に店員の動きが悪くなってしまう。しかも，このゲームでは相席ができないため，ひとりorふたり掛けのテーブルが少ないと，少人数の客を効率的に処理できない点にも気をつけよう。

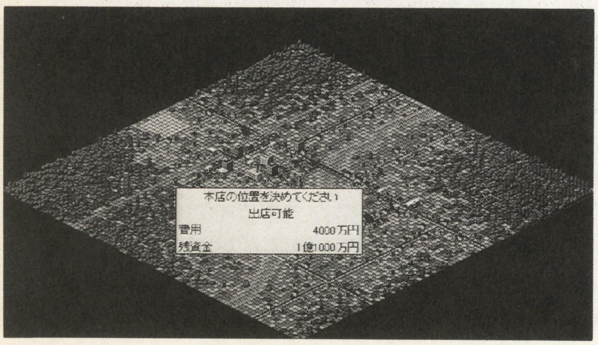
レイアウトの良い例とダメな例を右下に写真で示してみたので，参考にしてほしい。レイアウトはあとから修正できるから，試行錯誤をくり返して理想の配置を追求しよう。



▲最初にどんな店を建てるかによって，当面の方向性が決まる。選択は慎重に

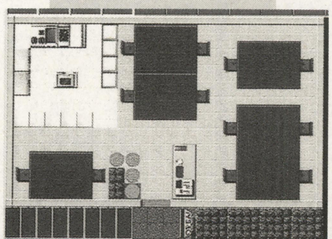


◀4人掛けの席にひとりしか座らないような状況は，非常に効率が悪い。ひとりorふたり掛けの席を増やすのだ



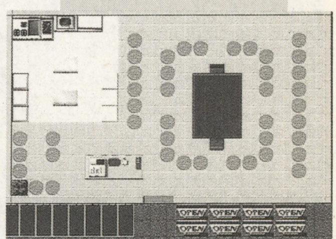
◀本店の設置場所は，自分の求める条件を満たす場所を根気よく探せ

○良い例



▲デフォルトの内装データを読みこみ，それを改良するのも手。見た目よりも実用性を優先しよう

×ダメな例



▲わずか2席のテーブルの周囲を，グルリと取り囲む待ち合い場所。まるで闘技場（？）みたいだ

※この記事は，開発中のバージョンをもとに作成しています。製品版とは異なる点がある場合がありますので，あらかじめご了承ください。

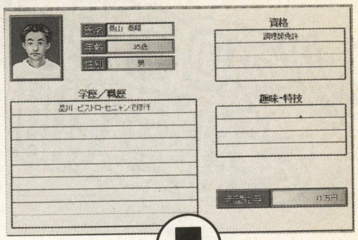
人事が重要なカギをにぎる

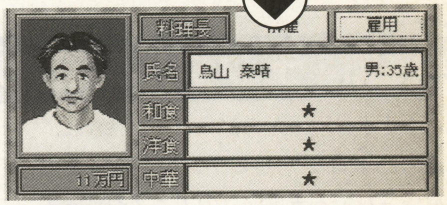
店舗そのものに関する項目が決定したら，つぎは人事に取り組もう。雇用する必要がある人材は，大きくわけて料理人（調理担当）と店員（接客などを担当）という，ふたつの職種にわかれる。

人を雇うときは，基本的に履歴書を参照する以外に手がかりはない。つまり，本来ならば履歴書だけで採用・不採用を決めなければならないのだが，ここで覚えておきたいのは，料理人または店員(以下，従業員)選択画面にて最終的に「OK」を選ばないかぎり，雇用・解雇の確定にはならないということ。つまり，応募者をかたっぱしから「雇用」しては能力値を確認し，「解雇」していけば，応募者全員の能力値が判別できる。あとは能力値が優秀な応募者のみを「雇用」して「OK」を出せば，序盤の経営が多少はやりやすくなるぞ。

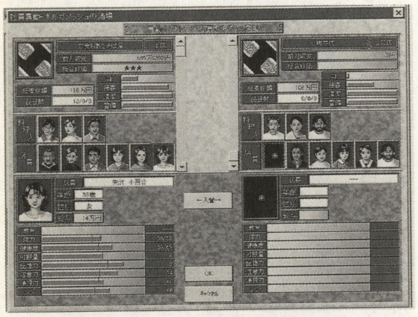
そして，料理人3人のなかから料理長を，店員6人の中から店長を，それぞれひとりずつ決める必要がある。各従業員には「教育」というパラメータがあり，この値が高いほど，部下に適切な指導ができるということになる。従業員を効率よく育てるためには，「いい上司」を持たせてあげることが肝心なのだ。

▶履歴書だけでは，具体的な能力は判別できないのだが……

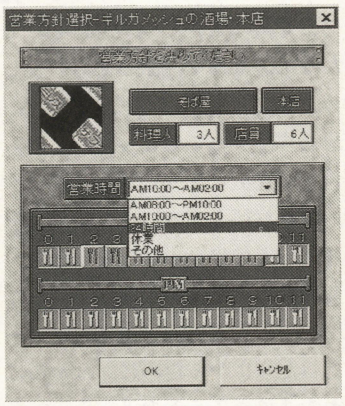




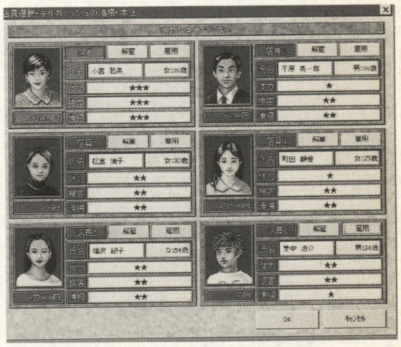
▲一度雇用してみれば，★印の評価が表示される。これを参考に，従業員を雇用すべし



▲支店を建てたら，人事異動をフルに活用すべし。有能な従業員をそろえられるぞ



◀24時間営業は，従業員が休むヒマがまったくない。体力にも気を配ってあげよう



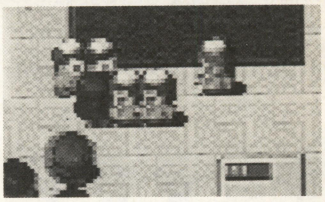
▲根気よくネバれば，本店開店時にこれだけのレベルの人材をそろえることも可能だ

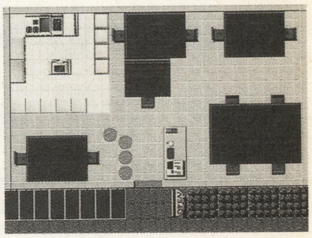
そして開店へ……

店舗をかまえ，人材をそろえたら，いよいよ開店だ。放っておいても，とりあえずは従業員が勝手に店を切り盛りしてくれるので，チョコマカと動く人々をながめるのもいい。しかし，そのときもただボーッと見ているのではなく，店内を注意深く観察して，不具合な部分を見つけるのも，オーナーの重要な仕事なのだ。

たとえば「過労により欠勤」する従業員が出てきたら，仕事がハードすぎるということ。普通なら営業時間を調整するのだが，これは少しむずかしい。なぜなら，客は料理を食べ終えるまでは閉店時間になっても帰らないので，そのあいだにまた開店時間になり，結局従業員が休めないということが多々ある。よって，ふだんは24時間営業にしておき，ツラくなってきたらしばらく閉店するといい。

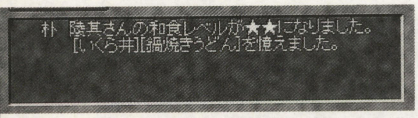
ほかにも，右の写真のような「渋滞」など，実際に営業をはじめてからわかる問題もある。最初のうちは，環境設定で「一覧・描画」と「店舗・描画」を両方とも「通常」に合わせておき，店内のようすをじっくりと見ていこう。



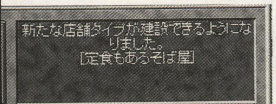


▲▶渋滞が起こるとサービスの供給が遅くなる。通路を広めに修正すべし

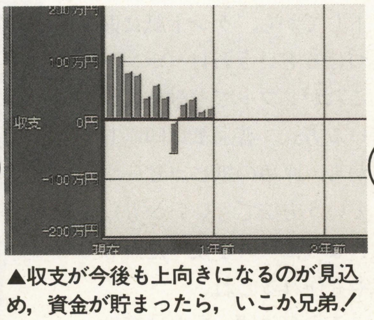
店を発展させよう



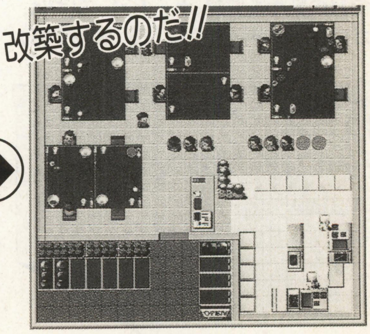
▲料理人はレベルが上がれば新メニューを覚えるぞ



◀経営をつづけていると，新たなタイプの店舗を建てられる



▲収支が今後も上向きになるのが見込め，資金が貯まったら，いこか兄弟！



◀これで店内が広くなったうえ，あつかえるメニューも増えたのだ

※このゲームに関する問い合わせ先：㈱マスターピース（☎0422-21-4925）

モノクロコピー紙で挑戦!! ペーパークラフト

型紙の図面をデータ化することで，失敗しても何回でもトライできるPCペーパークラフト。ここでは，なかでもおもしろげなタイトルを製作手記というカタチで紹介します。カラープリンタがなくても，十分楽しめます。（文／中村京子）

お題その1 デジタルな紙の戦隊ヒーロー

まず手に取ったのがコレ。なになに，過去20年間の「テレビランド」（テレビで放送されてる子供向けのアニメや戦隊モノをあつかう児童誌）の付録から，戦隊ヒーロー（ゴレンジャーからメガレンジャーまで）を題材にしたものを収録，プリントアウトして遊べる……。へえー，おもしろいなあ。幼少時はおままごとなんかよりもゴレンジャーごっこを好み，「てれびくん」（「テレビランド」と同じような雑誌）を愛読していたぐらいだから，いたく心をくすぐられる。

さっそく起動すると，収録おもちゃには2とおりの検索方法が。ひとつは戦隊ヒーローごとに，もうひとつは目当ての付録で探す方法だ。何気なしに戦隊ヒーローでの検索を選ぶと……おおー，ちゃんと各戦隊の簡単な解説までついてるじゃない。こうしてみると，一見どれも同じように見えるこのシリーズが，じつは作品ごとにかなり凝っていて，深いというのがわかる。主人公たちの設定とその関係（なかにはトレンディドラマばりの三角関係なんてのもあったりする），敵の設定とデザイン，そしてアクション。……すべてにちゃんとコンセプトがあって，しっかり作られているんだなあ。なんか開眼させられてしまったカンジだ。

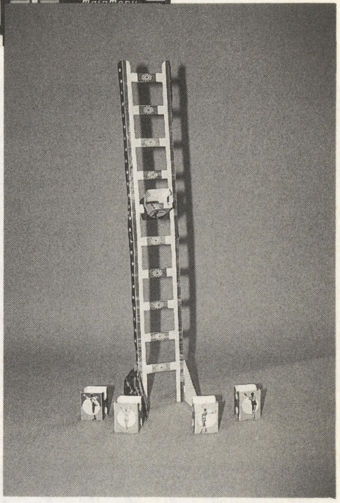
と，思わずハマってしまったが，あらためて付録の選択にとりかかる。モノクロコピー紙を材料とする以上，輪ゴムを使うタイプのものはキツいだろうなあ。でも，お面なら大丈夫かな？　あ，みんな赤（リーダー）なんだ。モモレンジャーとかもあったらよかったのに。ほかには……これならできそうかな？

というわけで最初に作ったのが，ふたつのキャラが交互に描かれた1枚のイラストをブラインド状の箱に通し，スライドさせることで，あたかも“変身”しているようにみせる「変身スライドスコープ」と，ヒーローがハシゴのてっぺんから回りながら落ちる「ニンジャハシゴ」。遊んでみると，「変身」はうまくいったけど，「ハシゴ」は紙が薄くて摩擦が大きすぎるせいか，コマが落ちない。やっぱりコピー紙だけじゃムリがあるのかな。

そして用意したのが，プリンタ用のシール用紙と，厚めのケント紙。シール用紙にプリント・アウトしてから，ケント紙に貼りつけるというわけ（ホントはこれがソフトでも勧められている方式。普通紙に印刷してから，厚めの紙にコピーするという方法でもいいかも）。これなら輪ゴムを使ったおもちゃも作れるしね。

こうなれば，あとは簡単。もともと子ども用の付録だから，むずかしいことなくスイスイ作れる。これは，小さい子がいる家庭には，ひとつあるといいかもね（もちろんワタシと同じ世代のファンにも）。なんて考えつつ，作りつづけること数時間。机の上は，これから先，仕事できるの？　と思うくらいのおもちゃであふれかえったのであった。

◀思わずハマる戦隊データ。千○麗子や，さ○う珠緒も出演してたのねー



▶ケント紙＋シール用紙でしっかり作った「ハシゴ」。コマを丁寧に切り取るのがポイント

▲全部で21の戦隊を収録。ホームページでは，「ギンガマン」のお面も手に入る（欄外参照）

DATA

デジタルな紙の戦隊ヒーロー

■ isMEDIA
■ハイブリッド（Win95&Mac）
■4,800円
■発売中

※右記のホームページにて，このソフトについての詳細と「ギンガマン」のお面がダウンロード可能 URL：http://www.toei.co.jp/tv/

©石森プロ・東映©テレビ朝日・東映　このソフトに関する問い合わせ先：㈱イマジカ（☎03-3280-1791）

製作奮闘記

お題その2 ペーパーフィギュア エヴァンゲリオン零号機

「究極を超えたペーパーフィギュア」という売り文句。150以上のパーツ数。パッケージの完成写真からしても，これはただ者ではないという雰囲気が感じ取れる。エヴァ・シリーズとしては現在，零号機と初号機が発売されているのだが，初めての挑戦ということで，突起が少なく，作りやすそうな零号機を選んだ。それにしても，コピー紙で大丈夫なのかな？

パッケージには，ソフトのほかにも印刷済みのカラーパーツが入っていたけど，失敗がコワいので保留。CD-ROMを立ち上げ，コピー紙に打ち出す。あ，レイの声だ。「プリントアウトするの？」「あなたはきっと作れる，私がついてるから」……

うーん，なかなかヨイ。

まずは，いちばん簡単そうな盾から。完成してみると，これがかなりデカくて，65センチはある。しかしA4で打ち出してコレということは，A3だったらワタシの背丈（せたけ）と同じぐらいになるのかなあ？

つぎは頭部。顔や単眼周辺など細かい部分が多く，いきなり苦戦する（普通のノリを使ってたのも悪いんだけど）。何とか完成したのは3時間後だった。

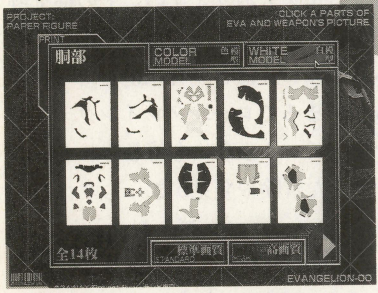
胴部からは，マニュアルで推奨されている木工用ボンド，そして細かい部分をしっかり貼り合わせるためのようじとピンセットを用いて作業する。ただの1枚の紙が，パーツとして組み立て，取り付けていくごとに，エヴァの重量感&立体感を大いに増すかけがえのない存在となっていく。よくできているなあと思いつつ，それらを「形」にしていくことに，苦労ゆえの達成感と快感を覚えていた。

胴を作り終えたあとも製作は順調に進み，もうすぐ腕も終わるかなというところまでやってきた。でも，なんか上腕部がヘンなんだよねぇ。パーツは合ってるハズなんだけど。と，マニュアルの組み立て図から離れて，パッケージの完成図を見ると……げっ，模様が逆じゃない。ということは，肩口と上腕と肘から下のくっつけかたがまちがってる!? うわー，完全に接着剤乾いてる。でも，はがさなきゃ。……どうにかはがれたものの，ヘタをすれば腕を丸々作り直さなければならないところだった（締め切りも近いのに）。教訓。マニュアルだけでなく，完成図やCD-ROMで確認しつつ作りましょう。

膝の関節部分に苦戦しながらも脚ができあがり，いよいよ各部分を接合させる段階になった。バランスがよければ，エヴァは支えなしに立つとのことだけど，ここで再びコピー用紙であることの不安がよぎる。この脚で体を支えられるの？ その前に立つのかどうかも……いや，ここまでの努力をムダになんかしない！ 不安を振り払い，完成図と照らし合わせながら丹念に接合する………あ，立った！ なんだ，ちゃんと立つじゃない……。

安堵（あんど）のため息とともに，長かった作業は終了。レイの「おめでとう」という声が聞こえたような気がした。

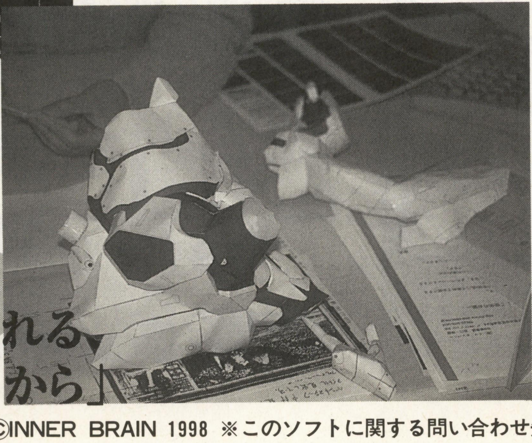
「プリントアウトするの？」



◀カラーモデルとホワイトモデルの選択が可能なのだ

「ここはムービーで説明するわ」

▶組み立てかたがわかりづらい場所は、ムービーで解説



▶製作には，かなりの時間を要するうえ，ハッキリ言って根気が必要。でもそれだけにできたときの喜びは大きいです。一度にあまり長い時間作業しつづけないのもポイントかな

「あなたはきっと作れる、私がついてるから」

完成

▲体高約60センチの零号機（白いから量産型みたい）。けっこうな迫力なのだ。見て見て♥

DATA

ペーパーフィギュア エヴァンゲリオン 零号機

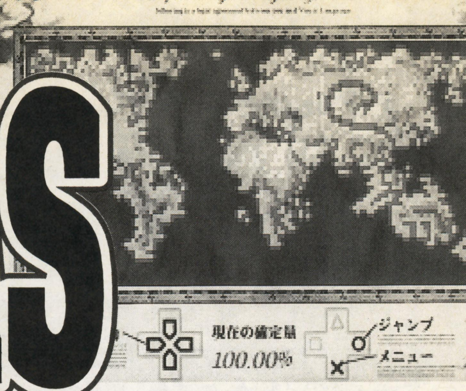
- ■インナーブレイン
- ■ハイブリッド（Win95&Mac）
- ■6,800円
- ■発売中

©GAINAX/Project Eva.・テレビ東京©INNER BRAIN 1998 ※このソフトに関する問い合わせ先：インナーブレイン㈱（☎03-5269-1408）

アタシを信じてコレ買って♥ 買って♥ 買って♥

NeoATLAS

ネオ アトラス



■対応機種：プレイステーション
■発売元：アートディンク

宝石専門貿易商人
仲みゆき

ノスタルジックな気分もいいかな

ベニーさん，ご卒業おめでとうございます。一度きりのコーナージャックのつもりだったのですけれども……。オホホ。……失礼。それでは「アタコレ」の4回目，はりきって参りましょう。

さて，今回ご紹介させていただく『ネオ アトラス』は，以前パソコン版にて発売されていたシリーズの最新作。7年ぶりの家庭用ゲーム機での発売にあたって，かなりの部分がシェイプアップされていますわ。でも，ゲーム中のあちこちにパソコン・ゲームらしい部分も残っていて，そこがまたとても新鮮なカンジでイケてますのよ。はじめはその独特の人物画になじめなかったのですけれども，だんだんと味わいを感じてきましたわ。とくに，素潜り名人のおじいちゃん提督はラブリーですわよ♥ 最近のアニメアニメした絵柄も悪いとは申しませんが，やはりこういう独自の風情もよろしいですわね。

白い雲を掘って

このゲームは，ポルトガルのリスボンで貿易商を営む商人が，国王のバックアップのもと，本業である貿易をしながら，提督を派遣して未開地を探険し，世界地図を完成させる……というのがおおまかな内容ですの。ゲーム開始時のマップには，ポルトガル周辺しか表わされておらず，あとは雲のごとく白い未確定領域に覆われてますのよ。この白い部分を探険船団でガリガリとケズって(？)いくのが，すごく楽しいのですわ。画面が提督の乗る船にズームアップされ，白い塊(かたまり)に向かって突進していきますの。そうすることにより，どんどん青い海が見えてきて，とうとう陸地を発見！ その後の，この提督の報告を「信じる」か「信じない」で，自分の作る地図が変化しますのよ。雲（未確定領域）を掘って，地図を作成していくなんて，まさに男の（私は女）夢とロマンですわ。

そう，このゲームでいちばん大切なのは，この「信じる」「信じない」の選択でしてよ。たとえば「怪物がいる」というウワサ話を信じれば，本当に怪物が出てきたり，というように信じたままの世界になりますのよ。そして地球のカタチまでもが信じるままに変化してしまいますので，この選択はくれぐれも慎重に。

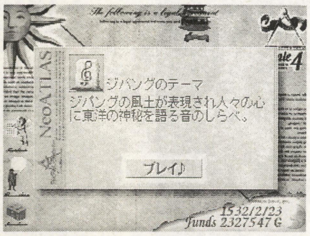
また，探険をくり返すにつれて，さまざまな都市や特産物，建造物，生物，アイテム，ヘンなモノを発見したりもしますのよ。それらを見つけたときには報奨金もいただけ，探険の費用が助かったりもしますわ。そして，なかには謎が隠されているモノもありますの。その謎を解き明かそうと試行錯誤したり，世界のあちらこちらに提督を調査派遣したりしていると，まるでロールプレイング・ゲームをやっているようにも感じられてよ。

こうした冒険や発見がぎっしりつまったシミュレーション・ゲーム『ネオ アトラス』。まだまだここでは著(あらわ)しきれない魅力がいっぱいのこのソフト。アタシを「信じて」コレ買って。

探 険

探険するには，提督を雇用して船を購入し，探険船団を編成いたしますの。探険には航続距離，調査には船速，海賊や怪物退治には戦闘力などを考慮して組むとよろしくってよ。この船団で，未確定領域の確定や，発見物の調査を行ないますのよ。

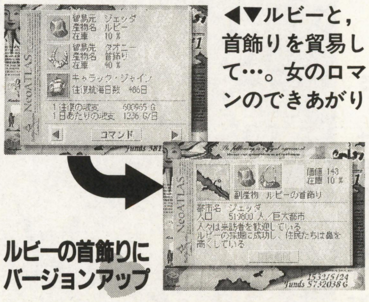
▲陸地だわっ！ さてこの報告，信じて？ 信じなくって？



▲音楽なども発見できますの。これでBGMも変更できましてよ

貿 易

船団維持には資金が必要ですわ。なるべく高価な産物を取り引きして，有利な貿易を。産物の組み合わせによっては加工品ができることも。

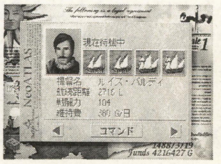


◀▼ルビーと，首飾りを貿易して…。女のロマンのできあがり

ルビーの首飾りにバージョンアップ

提 督

提督たちも個性豊か。その提督でしかこなせない任務もあって，各提督の使いかたが重要なポイントに。また，それぞれにちょっとしたドラマがあり，それも冒険のカギになってますわ。



◀戦闘なら，この提督におまかせよ

ブリタニアに死す

■エレクトロニック・アーツ ■Windows95 ■ネットワークRPG ■9,800円 ■発売中

今月の目標 各地の名所をねり歩こう

数千人同時参加型オンラインRPGである『ULTIMA ONLINE』は，今度のE3で続編が公開されるという話もあるのに，いまだ知られていないアイテムや施設，名所などが，ほとんど紹介されないままに残っている。これはもったいない。

そこで今回は，いつもいきつけの場所でしか遊ばないような人のためにも，知られざる名所をいくつかご紹介する。

よほど強いキャラでなければ潜れないダンジョン。隠し扉などがいっぱいあるが，ただそれだけの牢獄。モンスターが大量に発生しても，すぐに狩られるので，何もないように見える廃墟。ただデカいだけの望遠鏡。美しくも中に入れそうな滝。殺された，いかにも極悪人の幽霊が集まってきそうなカオスの神殿。この世界はあまりにも広く，そして謎に満ちている。

執筆:Yabura/Napa，CUCCIOLO/Napa
協力:KIYO/Napa，STONE/LakeSperior

「Ultima Online」ウルティマ オンライン 必須環境

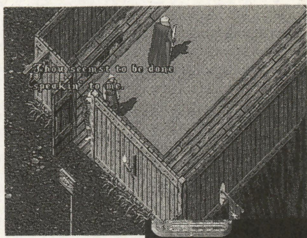
対応OS	Windows95
CPU	Pentium133MHz以上（推奨：Pentium166MHz以上）
HDD	261MB以上（推奨：550MB以上）＋スワップ50MBほど
メモリ	16MB以上（推奨：32MB以上）
CD-ROM	4倍速以上（推奨：8倍速以上）
グラフィック	DirectDraw5.0対応，HighColor（65,535色）以上 2MBビデオRAM（推奨：4MBビデオRAMかつPCIカード）
そのほか	DirectSound5.0対応サウンドカード インターネット接続環境 カタコト会話のできる英語力 利用規約では年齢18歳以上 キーボード＋マウス

保多手「パッチがいろいろ当たって，またアイテムとかが増えましたねー」
藪良「そのうちギルド同士で戦争もできるようになるな。戦争が増えれば矢も売れるから，商売繁盛よ，けけけ。武器に塗る毒も……うひひひ」
保多手「あうー，すっかり死の商人になっているよ，この人」
藪良「めずらしい土地に飛べるリコール・ルーンを売るのもいいね」
保多手「ふだん入れないのに，なぜか扉が開いているときがある場所とかですね。あと各地のダンジョンへのルーン・セット，街々へのルーン・セット」
藪良「セットにすると売れるよね。魔法も初歩中の初歩である第1サークルだって，八つそろっていれば，みんな買っていく」
保多手「なぜか商売の話になっている」
藪良「怪しい場所に行くのもいいけどさ。人気がないところは，危険なところが多いから，それなりの準備をしようさ。強力な回復薬とか，脱出用ルーンとか」
保多手「読者のみなさんの画面写真も，相変わらず募集してまーす」

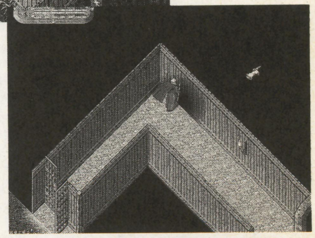
猫の街ジェローム

ムーンゲートが通じているため，簡単にこられる街のひとつジェローム。猫や犬がやたら多いが，鳥も多いので，弓矢職人のやぶらーもよく仕事に訪れる。

この街にはアリーナがあり，大勢の戦士がひしめきあっている姿を見かけることができるが，その中に入る確実な手段はよくわかってはいない。ただ，ときおり，入口のひとつの鍵がハズされているので，そのスキに侵入すればいい。



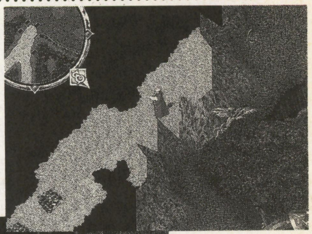
◀助走距離をとって走れば、人を押しのけて入れるときも



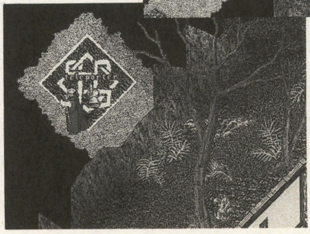
▶アリーナには、地下の細い通路から入っていくんだね

魔術師の隠れ家!?

トリンシックの南西，つまり画面でいう左方向に，円形マップで中空になっている山を発見できるだろう。地図をよく見ると，一部ヘンな場所がある。そこは岩肌に見えて，じつは侵入可能な秘密の入口だ。細くて暗い道を歩けば，急に平地が開ける。そこにはバラバラ死体と，怪しい建物が。むむ，2階しかないのは奇妙だぞ？　マップをよく見よう。もうひとつ通過できそうな岩肌があるはずだ。



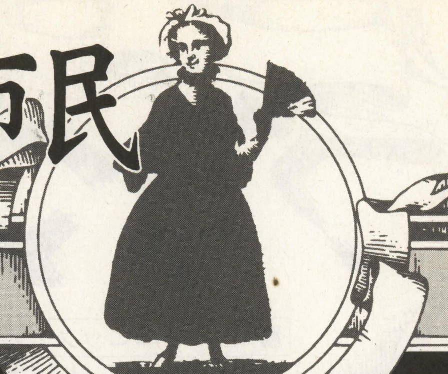
▶ここの壁が通り抜けられるのだ。このパターン、多いよ



◀とある場所に入ると、こんなテレポーターが。乗るべし

© ORIGIN Systems, Inc.

奥様はブリテイン市民



連載日記

ゲーム世界を「主婦は見た！」のノリでお送りする人気コーナーのはじまりはじまり。日記の執筆は，おなじみ，徳と正義と家庭を守るCUCCIOLO女史。最近はブリテインの西にある藪良邸付近に狩り姿でよく出没しているらしく，タイトルに近い生活がつづいている。

PROFILE

CUCCIOLOさん

『ウルティマ』をこよなく愛する主婦。『ULTIMA ONLINE』では，洋裁をたしなむかたわら，弓矢で狩りをすることも多い。右クリックのしすぎで手を痛め，最近，医者にかかったらしいが，それでも左手でゲームをしているという根性の持ち主でもある。先日の深夜には，藪良(Yabura)，開田(KIYO)をまじえて3人が藪良邸に集結，アイテム交換をしていたのだが，

「旦那さんは寝てるんですか？」

「『ギレンの野望』で遊んでるよ」

□月△日

最近，家で羊を飼いはじめた。羊にダガー（短剣）をダブルクリックすれば，裁縫の素材となる羊毛が取れるからだ。もっとも再び毛が刈れるようになるまではかなり時間がかかるし，1頭分の羊毛からは毛糸が3玉しか取れず，5玉ないと布が作れないから，わずかな足しにしかならない。

ところが世の中にはスゴい人がいるものだ。ブリテインの郊外を歩いていると，やたら羊の鳴き声がする。All Names（画面内にいる人物や動物の名前をすべて表示）すると，とある家の中には30頭くらいの生物がいる。Tracking（追跡）のスキルで調べてみれば，いるわいるわ，ぜーんぶ羊だ。30頭分の羊毛なら18本の布を作れる。1着23gp程度で売れるファンシーシャツを作れば，制作過程で1／3の布を失敗したとしても2,200gp稼げる計算になる。店員の買い取り量にはかぎりがあるので，買い取ってくれる店員を探して裁縫店を何軒かまわるハメになるけど，原価0gpで毎日2,200gpの収入！　うらやましい！

◆

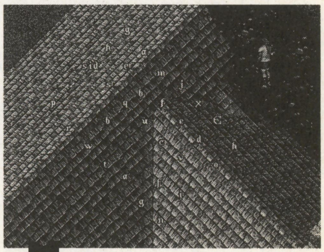
Yabura邸の鍵をもらったので遊びに行く。周りに人がいないことを確認して家の扉を開けると，直後にドレッド・ロード（極悪人の称号）が扉の前に駆け寄ってきた。間一髪ドアが閉まったから入ってこれなかったけど，危なかったなぁ。初対面のドレッド・ロードさんと部屋でふたりきりというのはちょっとご遠慮願いたい。彼はあきらめて立ち去った，が，間もなくもどってきて，そのまま反対方向へ走り抜けていった。直後に彼を追って現れたのは，大人2人ぶんくらいの大きさのクモ。……コワいよ，ココ(;_;)。

Yabura邸の近くで木こりをしながら，時折，シカなどを狩っていると，突然モンスターが襲いかかってきた。ヘッドレスだ。勝てるかな？　失って困るものも持っていない

洋裁屋は羊を飼う

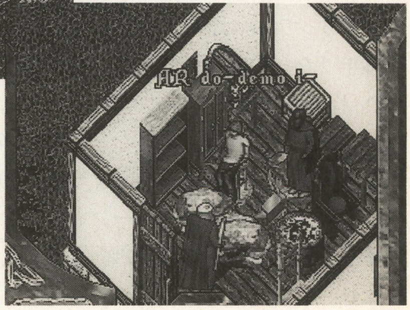
羊毛を手に入れるために，わざわざ戦って，死体からはぎとっているテーラーはいないかな？　生きている羊だって，刃物をダブルクリックして，ターゲッティングすれば，簡単に羊毛を手に入れられるのだ。

もちろん，Animal Tamingのスキルで調教しておく必要はなし。右の画面を見てもわかるけど，羊は［tame］の文字がない。つまり，ペットではない。いちいちエサを与えてはいないので，野生化したまま家の中で飼われているのである。邸内に誘うときだけペットにしておくのだ。



追跡のスキルを使ってみると…

▼hind（鹿）を見ては「皮が歩いてるー」，鳥が通ると「羽がいるぞー」と，狂喜するCUCCIOLO女史。たしかに，そうなんだけど……



▲すれちがいざまに羊から毛を刈り取って走り去ることも可能。All Namesすれば，表示された名前を標的にできるぞ

のて，クロスボウをかまえ，死ぬ覚悟で受けてたつ。事前にかけておいたリアクティブ・アーマーの魔法のおかげもあって，私の体力は半分以下に減ることもなく倒すことができた。ヘッドレスが持っていた80gpとたいまつ，パン(頭がないのにどうやって食べるんだろうね？）を戦利品として手に入れる。STR（腕力）56，AR（アーマー）18くらいだったけど，ヘッドレスくらいは相手にできるみたい。長い町中での下積み生活のおかげで私って意外に強くなってるのかも？（ちょっとうぬぼれモードに突入）

◎月□日

岸辺を歩いていたら，一艘の船が停泊している。船の上には先祖代々のお墓が……いや，ちがう。これがギルド・ストーンだ（でも色も形も墓石そっくり）。ギルド・ストーンって家の中にしか設定できないと思っていたが，船上に置くこともできるんだ。世界各地を移動するギルド本部かぁ，ちょっとかっこいいな。でも船が沈没したらどうなるんだろ？

◆

以前にYaburaさんにもらった鹿帽子は，私にとっての貴重品なので貸し金庫に封印していたけど，殺されていたドロボウの死体からもらってしまった。ひとつをかぶって歩く。うれしいな，鹿帽子☆　鹿帽子をかぶって過ごす日々が過ぎ，ある日銀行に立ち寄ると，馬に乗ったrod jackyさんに話しかけられた。

「hey,sell me your hat（キミの帽子をボクに売ってくれないか)」

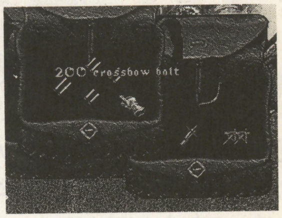
むむ，この鹿帽子に目をつけられましたな？　しかも500gpで買ってくれるとか。馬にまたがり，銀色に輝く高級そうな鎧やヘルメットを身につけ，青いマントをひるがえしていながら，この鹿帽子を大金を出してでも買い取りたいとは……さては，「通」なかたですね？　ようござんす，この鹿帽子の良さをわかっていただけるようなかたになら，よろこんでお譲りいたしましょう。……取り引き成立後，rod jackyさんはさっそく鹿帽子をかぶって馬からおり，仲間にダンスを披露。思ったとおり「通」なかたであった。

羽や丸木を手土産にYabura邸を訪問。あら，誰かいる。Yaburaさんではなく，KIYO（ライターの開田清隆）さんというかた。色もあざやかな衣装をまとい，ダンジョン生活も満喫しているらしい。服装のおかげで目立つのはいいけど，PKにも狙われるとか。そうでしょう，そうでしょう。私はそれが怖いから目立たないよう茶系の服で地味に過ごしているのだ(でもPKに襲われる)。ヒミツにしていた「PKひとりに夫婦で殺された」という話をしたら「魔法PKですね？」とKIYOさん。言えなかったけど，じつは「魔法すら使わないたったひとりのPK」に夫婦そろって殺されちゃったんですぅ(^_^;)。あー，恥ずかしい。

今日からはじめる商売人

●在庫と貯金をためておく

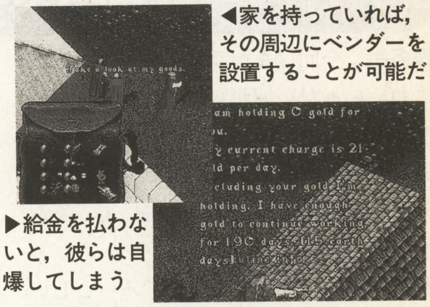
ものを売りたい！と思ったら，まずは，十分な量の商品を確保すること。プレイヤー向け商品だけでなく，スキルの上昇を無視してでも，NPCに高く売れる製品も作って，運営資金を確保。



◀やぶらーは弓関連の商品をそろえてみたぞ

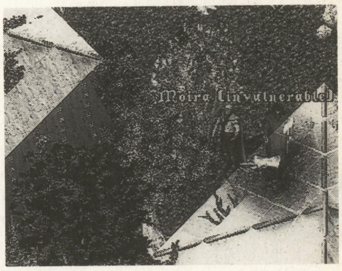
●ベンダーを設置する

自分で行商するのは面倒だ。そこでベンダー（売り子）を雇うことにしよう。権利書は宿屋に売っているが，チト高い（1,500gp)。彼らは家の前にずーっと立っていて，自動販売機のような役割を果たすが，日給も必要だし，ピンハネもするから，金がかなりいる。商売が軌道に乗るまで，ウン千gpの出費は覚悟しなければならない。



◀家を持っていれば，その周辺にベンダーを設置することが可能だ

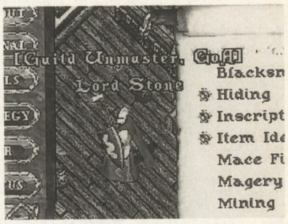
▶給金を払わないと，彼らは自爆してしまう



◀人通りの少ない場所においても，経費がかさむだけ

●ギルドマスターになる

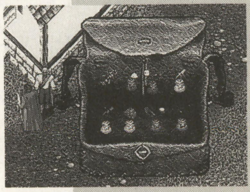
新しもの好きなら，ギルド・ストーンを買ってもいい。個人でギルドを作るメリットはまだ少ないが，名前に宣伝文句を書けるので，「矢を売ってくれ」などと声をかけられることも。



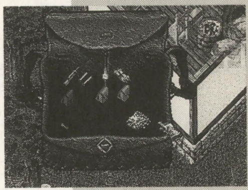
◀なんだかわからないギルド名の人もいる

●ディスプレイに凝る

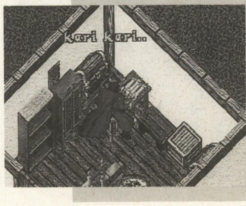
人通りの多い場所（主要な街に通じる道路など）にベンダーを置いても，ライバル業者も多いから，とにかく目立つ工夫が必要だ。つぎの機会にも立ち寄ってもらえるよう，カバンの装飾で印象づけることも基本的なテクである。もっとも，場所によって売れスジ商品がちがうから，傾向をつかみ，在庫を切らさないことも重要だ。



◀どこに，どんな商品が入っているか，一目瞭然。この親切さがライバルに差をつけるのだ



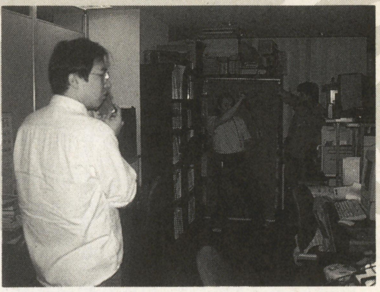
◀狩場が近いので，矢や回復薬を重点的に置いてみた。やぶら一商店。値段は少し高めか？



◀スクロールも需要はかたよっている。作れないなら，魔術師の仲間に作ってもらうといいぞ

ゲームクリエイターへの華麗なる成長講座第2回

「ツクール」免許皆伝！



『2D格闘ツクール』
■アスキー ■コンストラクション・ツール ■発売中

今回から実際に『2D格闘ツクール』を使った制作例を用いてお送りする。かなり好き勝手に作っているので，参考になるかわかりませんが，少しでもゲーム制作に興味を持っていただけたら幸いです。　（講師：曳地哲司／助手：保多手力也）

手描きvsデジカメ！　白熱のキャラクター制作編

保多手：今回はキャラクターを作るんでよね。いったい何からはじめればいいんですか？

曳地：そうだなぁ，紙と鉛筆を用意して，もとになるキャラクターを描いて，それから動きをつけて……。

藪良：おいおい，そんなまどろっこしいことするなよ！　なかには絵を描くのが苦手な読者だっているんだからさ。

曳地：だけど，ゲーム制作には欠かせないことだろ？

藪良：甘いな，そもそも手描きである必要はないんだから，デジカメかなんかでパッパッと作っちゃえばいいんだよ。

保多手：デジカメかぁ，なんかボクでも簡単に作れそうですね。

藪良：そのとおり！　なにせ，絵を描く手間がいらないんだから，初心者もOKだ。

曳地：だけどさ，ゲーム制作の基本なんだから，従来の作業方法のほうがいいんじゃないか？

保多手：たしかに，基礎的な方法も知りたいですねぇ……。

曳地＆藪良：どっちに賛成なのかはっきりしろっ！

保多手：そ，そんなこと言われても……！　そうだ，ここはひとつ，手描きと実写両方のキャラクターを作るってのはどうですか？　どちらのどの部分が優れているかも比較できるし。

藪良：おう，上等やないか～！

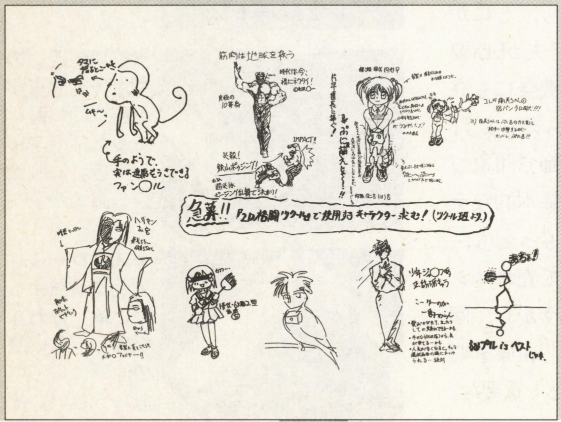
曳地：望むところだ！

保多手：ふぅ～，やれやれ。

提案その1　自由度がウリの手描き派

まずは適当な大きさの紙に動かしたいキャラクターを描く。キャラは，手描きの利点である「現実にはありえないモノや効果を手軽に（←重要）表現できること」を活かすため，手足が伸びる，巨大化するなどの現実離れした効果を取り入れたほうがおもしろい。つぎに，描いたキャラに動きをつけ，コンピュータ上のドットに変換しよう。デザインした絵をグラフ用紙に写し，グラフィックツールを使って根気よく描くのだが，先に紙の上で動きをつけておくと，あとの作業がラクになるぞ。また，スキャナーなどを使えば，作業効率がグンとアップするので，短期決戦派のキミはぜひ活用しよう。

まずキャラクターデザインを決める

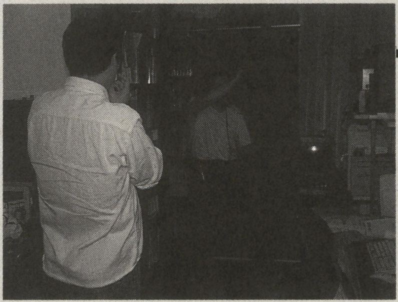


◀リアルな絵にこだわらず，誇張したキャラクターのほうが手描きの味がでるゾ

提案その2　簡単手間いらずな実写取り込み派

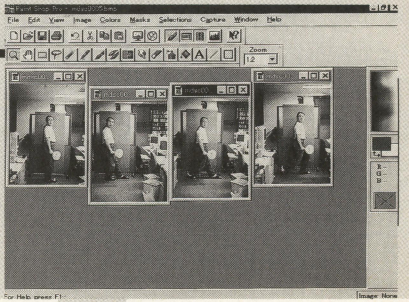
デジカメのウリと言えば，実在の被写体を使うことによるリアリティの表現と作業効率の良さの2点につきる。実際，モデルの選出→ポーズ撮影→画像のデータ変換までにかかった時間は，ほんの数時間。あとの作業は，取り込んだ画像の修正のみ。被写体と背景の境目があいまいで，キャラクターとして切り出すのがむずかしいという欠点も発覚したが，この問題については，レタッチソフトを使うことで解決となった。

①ポーズの撮影



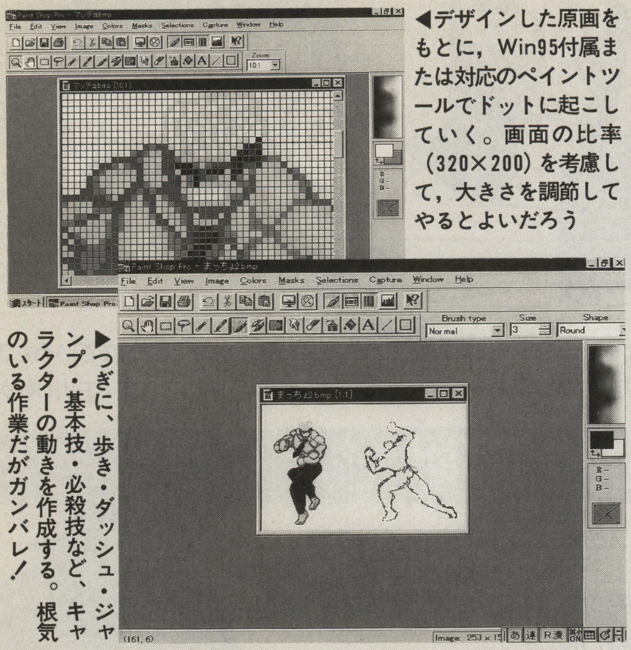
◀ポーズ撮影のさいは，服装やライトの光量に注意することと，背景に無地の壁のようなものを用意すればOK。このことを守るだけで，あとあとの画像修正が格段にラクになるぞ

②画像データ変換



▶機種にもよるが，デジカメから画像を変換するには，スマートメディアやPCMCIAカード，ケーブル直結など多彩な方法がある。自分の環境に合った方法を選ぶのがベストだ

キャラクターをドットに起こしてモーションを描く



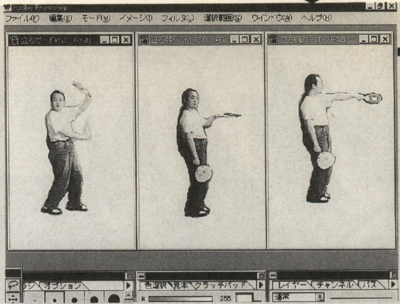
◀デザインした原画をもとに，Win95付属または対応のペイントツールでドットに起こしていく。画面の比率（320×200）を考慮して，大きさを調節してやるとよいだろう

▶つぎに、歩き・ダッシュ・ジャンプ・基本技・必殺技など、キャラクターの動きを作成する。根気のいる作業だがガンバレ！

親しみのあるアニメ調キャラの完成

すべての行程が完了したら，記念すべき手描き風キャラの完成だ。今回は描きやすいアニメ調のものにしぼって制作してみたが，終わってみると，もっと自由な発想でキャラクターを考案しても良かったように思える。たとえば実写に迫る超リアルなイラストや，水墨画風など。そのイラストならではの多彩な効果を取り入れたキャラもおもしろいかもね。

③画像データの修正



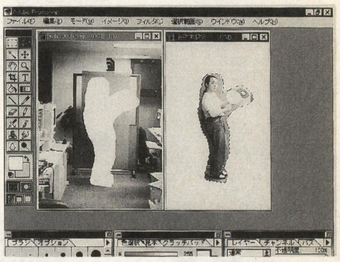
◀写真のなかから人物を切り出したり，装飾を加えていく作業なのだが，通常のペイントツールだと機能の制限も多く，かなり苦労させられたのだった

リアル（?）な実写キャラの完成

できあがったキャラクターは，実写ならではの奇妙な動きも好評で，予想以上の仕上がりだったと言える。ただし，高価なCGや特撮技術を使った実写とくらべた場合，チープな印象を受けるのがイタいところ。やはり実写オンリーでいく場合，個人レベルでは表現に限界がありそうだ。むぅ〜!?

ONE POINT　レタッチソフトで楽しさ100倍

実写にかぎらずエフェクトに凝りたいならレタッチソフトを使おう。代表的なのはAdobe社の『Photoshop』だが，安価に済ませるなら同社の『Paintshop Pro』がオススメ。



▲画像の切り貼りなど，実写をあつかうなら用意しておきたい1本だ

忘れちゃダメ！　背景も用意しよう

曳地：とりあえずキャラクターは完成したけど。どんな感じ？　やぶらー？

薮良：う〜ん，いいデキなんだけど，同じように撮影した背景と組み合わせたらなんか合わねぇんだよなぁ。

曳地：そっちもかぁ……こっちも背景を描いたんだけど，キャラクターが背景にとけこんじゃうんだよねー。

曳地＆薮良：なんかイイ方法はないかにゃ〜？

保多手：先輩，コレ見てくださいよ。

曳地：なになに……おっ！　背景と組み合わせてもキャラがきちんと目立ってるじゃないか。どうやったんだ？

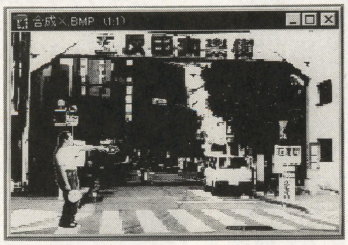
保多手：背景の彩度を，薄い調子に変えてみたんですよ。

薮良：そうか，キャラクターと背景が同じ調子だったから目立たなかったのか。

保多手：これ以外にも，手描きキャラに実写の背景を，逆に実写キャラに手描きの背景を重ねてもいいみたいですよ。

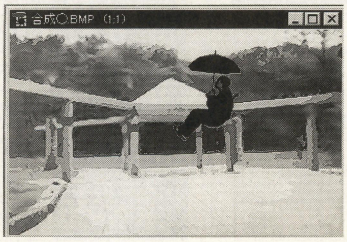
曳地＆薮良：実写と手描きの融合とは……こいつは1本とられたな。

×悪い例



◀背景にキャラクターが埋もれた感じで見にくい

○よい例



◀背景の彩度を変えた。きちんと判別できるね

今回のまとめ＆次回予告

曳地：手描きVS実写なんて張り合ってたけど，結局は両方の利点を使いこなした者の勝ちってことだね。

薮良：まったくだ。

保多手：よかった。一時はどうなるかと思いましたよ。ピコピコ（←作成途中のゲームで遊んでる）。

曳地：あれ，いつのまに当たり判定を設定したんだ？

保多手：早く動いているのが見たくて，いま設定し終えたところなんですよ。

薮良：しっかし，この技エグイなぁ。

曳地：ほんとだ，まさに無敵ってカンジ。

保多手：あたりまえですよ。なにしろ完全無敵ですから。

？？：ふっ，そんなんじゃ格闘ゲームとは言えんな（ボソッ）。

曳地＆薮良＆保多手：あっ!?　あなたはいったい……？

（「知られざる当たり判定編」につづく）

※このソフトに関する問い合わせ先：㈱アスキー（☎03-5433-7139／月〜金10：00〜17：00）

スターグラディエイター2 ㊙情報局

■カプコン ■アーケード ■対戦格闘
■稼働中

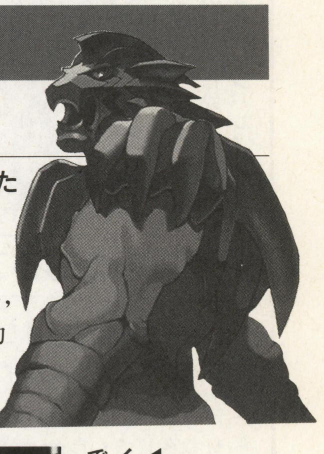
格闘ゲームの老舗・カプコンから発売された，3D対戦格闘ゲームの最新作『スターグラディエイター2』。このコーナーでは，隠れキャラクター2体の使用方法をはじめ，本作に隠されているさまざまな隠しフィーチャーを紹介しよう。 （文／白川大輔）

隠れキャラは美女と野獣だ!!

カエデ

使用条件（下記の条件のいずれかを満たせばOK）
- ●基板の電源投入時間が400時間を超す
- ●基板調整用のテストモードで，Ⓑ，↓，Ⓚ，↑，Ⓜという順にコマンドを入力
- ●レインにカーソルを合わせて，レバーを↓↓←←↑と入力

雷怨（ライオン）

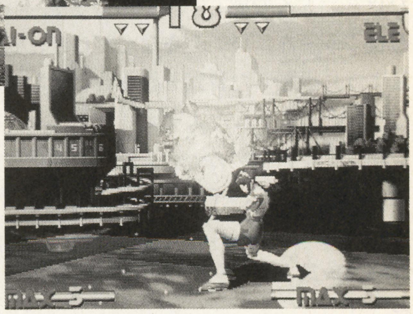


使用条件（下記のいずれかの条件を満たせばOK）
- ●電源投入時間が600時間を超す
- ●基板調整のテストモードで，Ⓚ，↑，↓，←，Ⓑ，→，Ⓑという順にコマンドを入力
- ●白虎にカーソルを合わせて，レバーを↑↓←←→←↑と入力

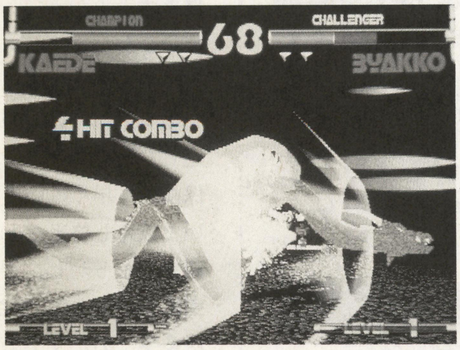
▲隠れキャラとして，賞金かせぎのカエデと謎に満ちた戦士の雷怨が出現

◀雷怨のプラズマストライク・大疾風斬は，空中でも出すことができる

▲これは四の術・双神影。分身したカエデが相手をはさみうちにする



▶主戦力となる必殺技・転身雷撃。押したボタンで軌道が大きく変わる。ちなみに，隠れキャラにも専用のストーリーが用意されている。雷怨は白虎との関係が明らかに？



▶奥義・氷龍招来。巨大な氷の龍を呼んで攻撃するプラズマストライクだ

必殺技	壱の術・影縫	↓↘→＋Ⓐ
	弐の術・破砕光輪	↓↘→＋Ⓑ
	参の術・夏塩蹴	↓↘→＋Ⓚ
	四の術・双神影	↓↙←＋Ⓐ
プラズマストライク	奥義・氷龍招来	↓↘→＋Ⓐ Ⓑ
	奥義・炎龍招来	↓↙←＋Ⓐ Ⓑ

特殊技	疾空走	空中で→→
	二段跳躍	空中で↑要素
	賦羅図魔爪	二段跳躍中にⓂ
	迅雷襲	ジャンプ上昇中に↓要素＋Ⓚ
必殺技	転身雷撃	↓↘→＋Ⓐ or Ⓑ or Ⓚ
	雷音衝	↓↙←＋Ⓚ
	崩撃	↓↙←＋Ⓜのあと，Ⓐ or Ⓑ or Ⓚ
	崩撃・卍	↓↘→＋Ⓜのあと，Ⓐ or Ⓑ orⓀ
プラズマストライク	大疾風斬	↓↘→＋Ⓐ Ⓑ
	裏瞬獄	↓↙←＋Ⓐ Ⓑ

©CAPCOM CO.,LTD. 1998 ALL RIGHTS RESERVED.

ヤツらを乱入させるには？

前述の隠れキャラたちは対CPU戦の相手としても出現する。右表にある①～⑤の条件をすべて満たせば，ステージ3，4，6，7のいずれかで乱入してくるのだ。カエデと雷怨のどちらが乱入してくるかは，ランダムで決まる。ただし，出現率はカエデが3分の2，雷怨が3分の1と，カエデのほうが出現しやすい。

隠れキャラクター乱入条件

①コンティニューしていない
②一度も制限時間切れになっていない
③体力満タンでの勝ちを2回以上行なう
④プラズマストライクでのKOを3回以上行なう
⑤プラズマフィールドでのKOを1回以上行なう

◀隠れキャラだけあってなかなか強い。油断は禁物だ

プラズマフィールド効果一覧表

本作で加わった新システムの「プラズマフィールド」は，プラズマパワーゲージが1レベル以上タマっているときに，Ⓑとⓚボタンを同時押しすることで発動する。このとき，使用キャラから広がった光が相手にヒットすると，しばらくのあいだ，自分に有利な空間で闘うことが可能となるのだ。プラズマフィールドの発動中は，地面に倒れた相手にも攻撃が当たるばかりか，さまざまな特典を得られるぞ。ここでは，隠れキャラクター2体を含む，全24キャラクターのプラズマフィールドの効果を解説しよう。

▲カエデのプラズマフィールド・土龍結界。相手の出てくる位置を予測してハンマーでたたけ

キャラクター名	プラズマフィールドによる効果
ハヤト&ブラックハヤト	剣が巨大化。剣を使った基本技を出すと衝撃波が発生して相手に追加ダメージを与えられる。必殺技の動作を別の必殺技でキャンセルすることも可能。
ジューン&エル	必殺技が使用不可になるかわりに，Ⓐ or Ⓑボタンを押すと基本技を出しつつリングを発射する（画面内に最大3発）。リングはジャンプ中も発射可能。
ガモフ&ガンテツ	スーパーアーマー状態となり，ボタンを押すと基本技のかわりに投げ技を仕掛ける。投げ成功時は，使用キャラが光る前後にボタンを押せば追撃可能。
サターン&プリンス	使用キャラの姿に似せた人形爆弾を発射。人形は自動的に相手のいる方向へ発射され，相手か飛び道具にふれると爆発する。発動中は必殺技が使用不可。
ゲレルト&クレア	Ⓐボタンを押す（連打する）と強化版アンダルシアストームが，Ⓑボタンを押すと衝撃波を放つ攻撃が使用できる。ⓚボタンはとくに変わらず。
ベクター&オメガ	ボタンを押すとビームを発射ボタン(押しっぱなしにすると発射を持続)。ビームは↑や↓で射出角度を変えられる。
ゼルキン&イーグル	飛行しては一時停止するモードになる(飛行中は攻撃能力あり)。レバー操作で飛行方向を選べ，ボタンを押すと一時停止のタイミングを早められる。
ゴア&ルカ	巨大化＋スーパーアーマー状態になる。発動中のみ，↓↘→＋Ⓐで杖から爆炎を出し，ⓚで相手を踏みつけることが可能。また，相手の投げ技を無効化する。
ブラッド&シェイカー	プラズマフィールドの効果が切れるまで相手の動きが完全に停止。そのあいだは，自由に攻撃を当てることができる。与えるダメージも通常より増加。
ビルシュタイン&ゴーストビルシュタイン	すべてのプラズマストライクが回数無制限で使える。
白虎	攻撃時以外は姿が消え，基本技を基本技でキャンセルできるようになる(プラズマコンボは使用不可)。また，ジャンプ中に何度も攻撃することが可能。
レイン	すべての攻撃に相手を凍らせる能力がつき，相手に追撃できる時間が通常よりも長めに。そのほか，バーチカルソードの動作が通常よりも早くなる。
カエデ	モグラたたきで相手を攻撃するモードに移行。自分はⒶ，Ⓑ，ⓚのいずれかで攻撃場所を，相手は出現場所を決める（対CPU戦での出現場所はランダム）。
雷怨	基本性能は白虎と同じだが，転身雷撃のスキが転身雷撃でキャンセル可能。この技を連続で出せば，吹き飛んだり，倒れた相手に何度も追撃できる。

『スタグラ2』小ネタ特集

知っておくと楽しいネタを紹介する。

●ビルシュタイン&G.ビルシュタインのプラズマパワーゲージがレベル3のときかプラズマフィールド発動中に↓↓＋ⒶⒷというコマンドを入力すると，隠しプラズマストライクのギガンティックエクスプロージョンを出すことができる。

●ゴア&ルカの絶対安静とゴアの流星招来で，動作中にスタートボタンを押すと，使用キャラの頭が大きくなる。

●ゴア&ルカで，↓↓→→←←＋スタートボタンを入力すると，使用キャラの身体が小さくなる。相手の攻撃を受けにくい反面，相手を投げることが不可能に。

●キャラ選択画面で，スタートボタンを押しながらガモフを選ぶと，服装が前作の2Pガモフと同じものになる。ただし，キャラ性能は変わらない。

エンディングに関するお話

対CPU戦の8ステージ目で勝ったとき，BATTLE ABILITYを下表のぶんまで得ていれば，エンディングが変わるぞ。

グッド・エンディングを見るための条件

ルール設定	BATTLE ABILITY
1ラウンド制	70,000以上
3ラウンド制	95,000以上
5ラウンド制	110,000以上

※このゲームに関する問い合わせ先：㈱カプコン（☎06-946-3099）

ゲーム考現学

《第47回》“広がる世界～ネットワーク・ゲーム～”

Written by　山田　整＆“永久機関”

今月のお題はネットワーク・ゲーム。いわゆる「オンライン・ゲーム」の話が中心だが，「コンピュータが道具として使われている」ものまで合わせて，今回かぎりの大増ページでお届けする。

次回は予告どおりに「ロボットもの」。次々回は（日本の）時代ものについて取り上げる。投稿は随時募集中。

ネットワーク・ゲームの歴史

ネットワーク・ゲームとは何か。

それはつまり「遠くの友だちといっしょにやれるコンピュータ・ゲーム」だ。

その歴史はどうか。

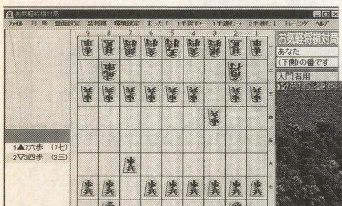
「遠くの友だちといっしょにやれるゲーム」の歴史は古い。欧米ではすでに前世紀末あたりからPBM（プレイ・バイ・メイル）というものがあった。これはチェスや，知る人ぞ知る傑作ボードSLG『ディプロマシー』で，こちらの一手を郵便や電報で相手に送るというもの。

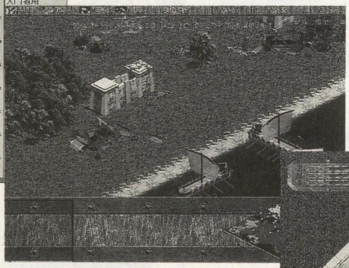
一方「友だちといっしょにやれるコンピュータ・ゲーム」の歴史となると，これまたけっこう古い。それこそ大昔のテニスゲームがそうだ。『現代大戦略』『信長の野望』などのSLGシリーズにも，初期から多人数プレイモードがついていた。『ディーヴァ』(多機種同時発売という異色の存在。ある機種で艦隊を星系の外に出すとキーワードが表示され，それを他機種で打ち込むと増援の艦隊が出現する）などという変わり種もあった。

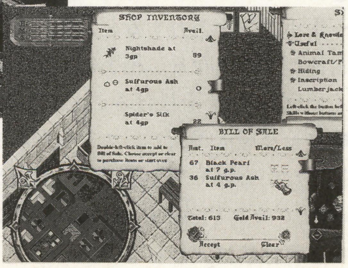
アーケード・ゲームでも，同時プレイでいっそう楽しくなるものは多かった。4人まで同時プレイ可能な2Dダンジョン探索シューティング・ゲーム『ガントレット』，協力し合うことも攻撃し合うこともできる『マリオブラザーズ』などだ。

さて，ここでパソコン通信というものが出てきて，「遠くの友だちといっしょにやれるコンピュータ・ゲーム」が生まれる。最初は将棋や囲碁の，1対1の通信対戦機能だった。やがてインターネットの流行，『DOOM』や『DIABLO』といった対戦が可能な傑作アクション・ゲームの発売で，ネットワーク・ゲームは一気に脚光をあびた。となると売り手も「インターネット専用のゲーム」「世界中から複数のPCが集まり，いっしょに遊ぶ『場所』を提供するゲーム」が商売になると気づく。こうして生まれたのが，いま大はやりの『ウルティマ オンライン』『ライフストーム』『ドラゴンズドリーム』『エクスリュージョン』などというわけ。不特定多数参加型のRPG世界の誕生だ。

以上，ネットワーク・ゲームの歴史を駆け足で紹介してきた，が……(次項につづく)。







▲▶自分の打ち手を単に「伝達」する役目から，ゲームそのものもパソコンの機能に頼る「手段」への進化，さらには共通に遊べる「場所」の提供へ。ネットワーク・ゲームは質的な変化をとげてきた。あるいはこの先にもさらなる進化が待っているのかもしれない

もうひとつのネットワーク

しかしながら「コンピュータを利用したネットワーク・ゲーム」なら，じつはいま挙げたものとは別にもうひとつ存在する。それは人間のネットワーク……人と人とのやりとりが，逆にゲームに反映されていくスタイルのものだ。メジャーなものでは，おなじみ『ポケットモンスター』(任天堂)が小学生のあいだで一大ネットワークを築いた例がある。

◀育成ゲームにまでなった人気キャラ『ピカチュウ』

ゲームを介して人と対戦したり，情報やアイテムを交換したり。コンピュータを介することで，人と人のネットワークが広がっていく楽しさだ。対戦格闘ゲームも，わりとこういう面を持っている。

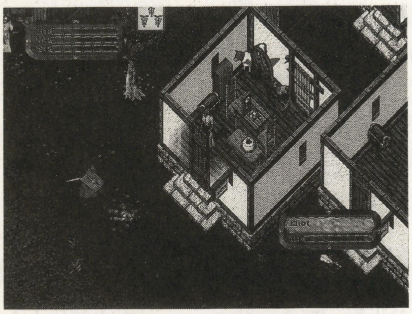
そして人間同士のネットワークの拡大をウリとしたゲームは，先に挙げたPBMを原型として，今ではさらなる進化をとげている。メールゲームとかネットゲームとか呼ばれるもので，早い話が文章を媒体にしたRPG（もしくはSLG）だ。今回はその老舗(しにせ)である遊演体の新作，電子メールとインターネットでのプレイが可能となった『星空までは何マイル？』をはやりの『ウルティマ オンライン』と比較する形で紹介し，またその制作者にインタビューを行なった。

ウルティマ オンライン

名作『ウルティマ』シリーズの発売元のオリジンがインターネットを利用して，ゲームの世界を，世界各地の数千人のプレイヤーで共有できるようにしたRPG。プレイヤーは多彩なパラメータを持つキャラクターを作成し，自分の好きなときに架空幻想世界ブリタニアにアクセスして，それぞれの生活を営む。

すべての行動判定はコンピュータにより公正かつシビアに行なわれるが，街のガード（無敵。犯罪者を瞬殺する）の存在のように運営サイドがシステム的にバランスをとっている部分もある。

家や船を持てたり，動物を調教できたりと，とにかく行動の自由度が高いのが楽しい。



▲ゲームの詳細については本誌別記事の『ブリタニアに死す』を参照

星空までは何マイル？

ボード版RPGなどで知られる遊演体のネットゲームの最新作。人類が惑星間航行を実現した近未来，宇宙開発組織「フェデレーション」の人々が遭遇する謎と戦いを軸に，太陽系の各惑星で複数の物語が展開する。全6回で，本誌の発売時には第1回の結果待ち。

数千人のプレイヤーたちは自分のキャラの行動（リプライ）を，1か月に一度Eメールか郵便で遊演体に送り，マスターと呼ばれるライターたちがその結果を判定して小説（リアクション）にまとめる。自分の行動に関係のあるリアクション(＝情報）を集める過程で知らない人との接点ができ，人間同士のネットワークが広がっていくのが大きな魅力。

▲こちらが設定資料＆登録セット。資料請求はFAX：0427-45-7199で24時間受付中

遊演体インタビュー

――まず，今年から電子メールでの参加受付をはじめられたいきさつについて。

遊演体(以下「遊」)：社長が言ったからです(笑)。ただ『ウルティマ オンライン(以下『UO』)』の流行と時期が重なったのは，そろそろインターネットが商売に使えるようになったせいですから，ある意味必然の面もありますね。ウチで言うネットゲーム……「コンピュータ・ネットを使うゲーム」ではなく「人と人のあいだのネットワークを構築するゲーム」のネットを構築する新しい手段が出てきたものと思っています。

――コンピュータ・ネットゲームと遊演体流のネットゲームの長所・短所は？

遊：我々自身，『UO』に対する憧れ(あこがれ)はあります。プログラムの処理能力に頼って，いわば力押しであれだけの世界を構築してみせたのはすごい。しかし力押しにもまだ限界があって，『UO』ではひとりの人間が世界全体を見渡すことがむずかしい……ゲーム世界の流れがつかめない部分があると思います。なにせ1画面しか見えない(笑)。その点私どものゲームですと，行動と行動のあいだに間があくぶん，情報を集め，世界を見渡し，それぞれのストーリーを生成し……ということができます。今は『UO』は目新しさでプレイされている部分があって，今後求められるのはストーリー性だと思うんです。

――では今後はコンピュータ・ゲームもストーリー性を指向すると？

遊：マシンパワーが上がり，ゲーム・システムが整備されていけば「いま世界で何が起きているか」がつかめるゲームが出てくると思います。そこで「多数の国が領土を争う」なんて形になれば，自然とストーリー性がでてくるでしょう。

――コンピュータのほうではPKが問題になっているんですが，そちらでも毎年「PCによるテロ」が起きているとか。先輩としての意見をお願いします。

遊：PKとテロは起きる理由がちがうと思っています。『UO』のPKは相手を殺して自分の存在を誇示するとか強くなるとか，まあそういうものだと思います。一方ネットのテロ（物語の重要な場所や人を狙う火つけ強盗殺人）はストーリーの発展を期待してやっているものも多くて。ただそれをマスターがほかの人の行動と合わせて読むと，発展どころか破滅的な状況だけが起きることが予想される(笑)。

▲ゲームを介して全国に散らばるプレイヤーとのネットワークが形成されていく

▲ゲーム内ではさまざまな事件が発生する

――その対策としては？

遊：テロは無条件でボツにすれば簡単なんですが，ウチは伝統的にこれはしないことになってまして。まあプレイヤーたちをストーリーに組み込むこと，ストーリーを実感させることを目指しています。

――最後に，今後のネットゲームへのコンピュータの導入について，「夢」のようなものを語っていただけますか。

遊：複数のゲーム間のリンク（キャラクター・データの形式を統一し，相互乗り入れを可能にする）なども含めて，インターネット上でも現実でもプレイヤー同士が出会ったときにいろいろ話すことがあるようになればいいなと思っています。Eメールなどはあくまでも「人と人のあいだのネットワーク」「交流」を盛り上げる手段として使っていきたいですね。

ネットワークゲーム・天国と地獄

あちこちのゲーム雑誌で，ネットワーク・ゲームの光輝く未来ばかりが語られているが，実際にはほかのゲームと同様，プレイヤーによっての向き・不向きというものがある。ここでは未体験者への参考に，多くのプレイヤーがたどる3つの道を挙げてみた。

天上界

『神　曲』

ネットワーク・ゲームに初挑戦する人は，未知の世界に不安を覚えるかもしれない。だが心配することはない。多くのプレイヤーがキミを導いてくれるはずだ。

★

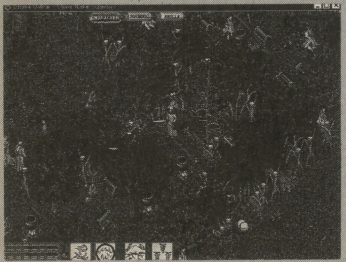
ネットワーク・ゲームをはじめてプレイしたとき，何をどうすればいいのかほとんどわからなかった。金かせぎのノウハウもわからないし，戦闘に出ると負けるし，街の店のありかもおぼつかない。もしこれがひとりでプレイするゲームだったら，たぶん投げ出していただろう。

そんなときに助けてくれたのが，多くの先輩プレイヤーたちだった。金もうけのコツを教えてくれた人，剣やアイテムをくれた人，危険な戦闘をサポートしてくれた人……。みないい人ばかりだった。

そしてひとりでなんとかやっていけるようになってから，初心者を見かける。昔を思い出した私はいろいろとアドバイスをするのだった。昔私がしてもらったように。そしてプレイヤーは増えていく。

『神曲』：暗い森から地獄の辺境に迷い込んだ詩人ダンテが先人の霊の導きを受けて地獄の最下層を突破し，やがて天界へといたる，ルネッサンス期のイタリアの文学家ダンテの宗教小説。

「はじめてのよろこび」が長くつづくこのタイプの人には，世界が広くて奥が深い『UO』がベストか。気の合った友だちとの『ディアブロ』協力プレイもグッド。



◀戦闘も生活も可能な奥深さを持つ『ウルティマ〜』

人間界

『失楽園』

「ゲームと現実を区別して！」とよく言われているが，ゲームとて生活の一部である以上，そう簡単に割りきれるものではない。まして自己の一部を投影して遊ぶ種類のゲームではなおさらである。

★

はじめはそこは楽園だった。

見たこともない広大な世界，新しい生活。醜(みにく)い怪物たちとの死闘と勝利。みずからの成長。すべてが新鮮であり，未来への希望に満ちあふれていた。

だが，やがて限界が見えてきた。

先輩の強力なキャラの域には，どうしても追いつけない現実。不条理なまでに強いPKのイジメとしか思えない攻撃。パソ通のフォーラムをのぞけば，心ないののしりあいも目につく。

一時はゲームをやめようかとまで思い悩んだ彼は，やがて気づくことになる。

“そうか，ここは楽園ではなかったのだ。別の「現実」に過ぎなかったのだ”

それならあきらめもつく。どれ，自分なりに落ち着ける場所を探すとするか。

『失楽園』：神に逆らい地獄に落とされたサタンにアダムとイブが誘惑され，楽園を追放されるさまを描いた，ミルトンの宗教的叙事詩。渡辺某の小説にあらず。

「自分好みの現実」を探すなら，特徴のあるゲームがオススメ。アクション好きなら『ライフストーム』，自由度にこだわるならば『星空までは〜』が吉。

◀アクションの腕がモノをいう『ライフストーム』

修羅界

『蠅の王』

ネットゲームの世界は，見ようによってはかなりきびしいものだ。そこに弱肉強食の掟を見出し，「ならば食うほうに回ってやる」と考える人もいる……。

★

ネットワーク・ゲームはひとつの世界だ。そこで生きる以上は，世界に名のとどろく英雄となりたいものだ。だが，数万人のなかで一番になるのはむずかしい。

どうすればいい？

そうか，自分がはい上がれない以上，他人を蹴落とせばいいのだ。考えてみれば，どんなモンスターよりも，そのモンスターを倒した人間のほうが金やアイテムを持っているのは当然ではないか。こうして彼の狩りがはじまる。最初は英雄になるための狩りだったが，やがて狩り自体が楽しくなる。そしてある日，立ち寄った町の酒場で，彼はPCたちのチャットを聞く。「〜ってPKがいてさ……」ああ，それは彼の名ではないか。思えば遠くまできたものだ。だが，あともどりはできない。修羅の道に終わりはないのだ。

『蠅の王』：ゴールディングの小説。流れ着いた無人島で共同生活をはじめた子供たちが，やがて権力争いから殺し合いにいたる，暗黒版『十五少年漂流記』。

このタイプの人は，お互いに合意のうえで修羅の戦場を堪能してほしい。『DOOM』『Quake』などの3Dダンジョン射撃戦ものを強く強く推薦する。

◀血みどろの戦場。修羅の求めるすべてがここに

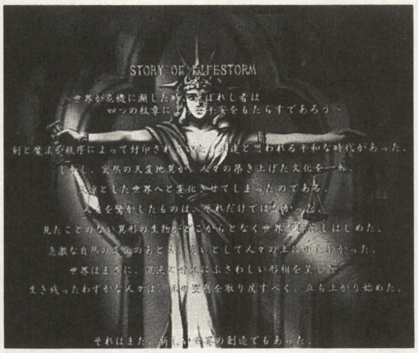
虚構の魅力

多人数参加型のネットワーク・ゲーム(以下NG)の世界と現実世界には，だいたいつぎのようなちがいがある。

●プレイ中のみ世界に存在する
●死んでも多少はやりなおしがきく
●世界のルールがしばしば変更される
●そもそも参加する義務がない

……このうちとくに注目したいのは最後の項目だ。NGのプレイヤーには(現実とちがって)ゲームから去る自由がある。だから運営側はNGで遊びつづけてもらうために，遊ぶ目的や魅力を提供する必要に迫られる。「戦闘の快感」とか「ゲーム内での乗り物や家の所有」なんかがそれだ。しかし今後重要になるのは，むしろそういうシステム的な道具だてよりも，ゲームにストーリー的な要素を適度に放り込むこと……NGの虚構性を利用することではないだろうか。

言い切ってしまうのもなんだが，現実というのは基本的につまらないものだ。そして，ただ平凡な日常生活が送れるだけのNGをプレイしたがる人は，(NGが目新しい現在はともかく）さほど多くはないだろう。だがたとえば国家間の戦争のような，ゲーム世界全体を巻き込むイベントを運営側が起こせばどうだろうか？イベント自体には必然性がなかったとしても，動きがあればそこには活躍の機会が生まれる。キャラクターどうしの因縁や友情も生まれるだろう。日常のなかには自分の居場所を見つけられない人にも，別の可能性が見えてくるはずだ。

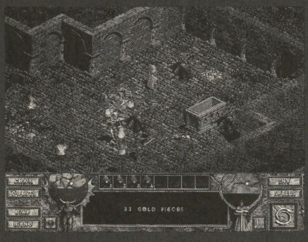


▲世界に秘密があればプレイヤーはそれに挑戦する。「遠い目標」は必要だ

ネットワークゲームこぼれ話

バトルネット(『DIABLO』のネットワークプレー）でのお話。あるPKK（プレイヤー・キラー・キラー。PK〈プレイヤー・キラー。殺人鬼〉を殺す人）とダンジョン内で出会いました。彼は非常に親切でした。操作ミスで彼に私の武器の刃先がサクっと当ってしまうまでは。

「すみません……」の言葉が終わらないうちに猛然と襲い掛かってくる彼。攻撃は強烈で，マジに殺気がこもっていました。何度もあやまりましたが聞いてもらえず，あわてて逃げ出しました。PKKはPK以上にコワいです。



◀アクション系NGの乱戦時には，味方への誤射がけっこう起きやすい

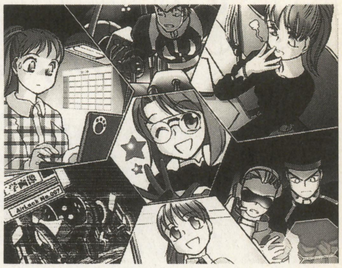
現実を越えて

仮想現実（バーチャル・リアリティ）という言葉がある。コンピュータを利用した（おもに視覚的な）仮想空間のことだが,「現実とは別の論理が支配する空間」という意味でなら，NGもこの仮想現実の一種だと言える。

しかし，NGはただの仮想現実ではない。なぜならNGに参加するのはプレイヤーの分身たるキャラクターだからだ。キャラクターには，プレイヤーの実力を超えた超人的な活躍の「可能性」がある。また前段で述べたように，NG自体も平凡な現実のなかに「楽しい虚構」を放り込めるという特質がある。

ここにNGが現実を越える可能性があるように思う。現在のNG世界はまだ従来のRPGの延長にすぎないが，いずれは現実とのちがいを踏まえて，それがゲームのさまたげでなく楽しさになるようなシステムを組めるはずだ。

そして，さらに「人間のネットワーク」をも融合させることができれば。そこに見えてくるのは，現在のネットワーク・ゲームとはまたちがった，夢の空間にちがいない。



◀ネットワーク・ゲームはこれからのゲームだ

あるライターの意見

先々月に『センチメンタルグラフティ』を取り上げ，ギャルゲーにおける二股を許容したことに対して批判があったので，あくまでも個人として返答する。

ゲーム作りにおける二股の必要性についてはくり返さないが，なぜこのゲームをあえて取り上げたかは，はっきり言える。それは「本命以外の女の子を振り，恨まれる」という恋愛のドロドロした部分を多少なりとも表現した数少ないゲームだからだ。たしかに，ひとりの女の子と純愛を貫くというゲームは罪悪感も感じないし，気持ちがよい。だが，それでは悩みや葛藤(かっとう)が表現できない。そのために「最初から複数の女の子に想いを寄せられており，それを何とかする必要がある」というのが「強制二股ゲーム」なのだ。「そんなものはやりたくない」という人間もいるだろうが，あえて「それならやる必要はない」と言わせていただく。自分の好みに合わないからといって,「そういうゲームが存在してはいけない」と言う権利は誰にもない。「こういう理由でイヤだし，やめてほしい」という理性的な主張は歓迎するが。（齋藤 通彦）

今月のイラスト

by加藤義啓

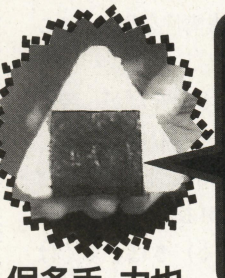
先月のお題についてのおハガキです。まあ，いろいろと実験的かつ革新的な試みがあったのは評価できるシリーズでした。

しかし，やはり続編ものには「ああ，このシリーズなんだな」とうなずけるような何かがほしいものです。

みらくる読者の闘技場
～恋と魔法の投稿ストーリー～

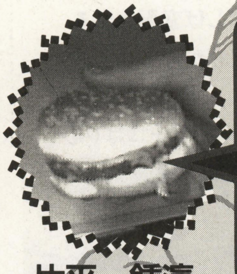
記念すべき第7回

読者がゲームとコンピュータの楽しいネタをハガキや封書で投稿し、12か月を争います。掲載されると経験値(EXP)が与えられ、最後にトップになった人には、ささやかな賞品が送られるのです。住所・氏名と、初投稿者は生年月日を書き、黒いインク(ボールペンも○、鉛筆は×)でベーマガ編集部の「闘技場」係まで送ってください。締切は毎月15日です。いちおう必着と思ってください。



保多手　力也

まずい。まずいですよ。時期オクレ先生のネタがおもしろすぎる。エナ・ドレは2位に当たることが多いし。これでは時期オクレ先生にレギュラー枠を別途に設けるとかしないと，差が開くばかりですよ?



片平　鍾瀛

『パラサイト・イヴ』ネタは，「イヴ」をデブや伊良部にした作品もあったが，どれも「パラサイト」「イヴ」両方を置き換えてない。この手のネタは一方がハマったからといって満足してはイカンのだ。

金

6EXP 愛知県刈谷市・平安京絵入安（19EXP／14位）

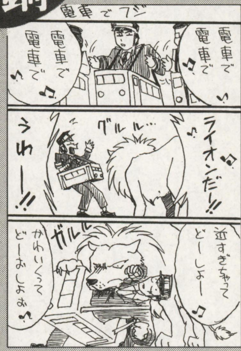
保多手「『北斗の拳』を題材にしたゲームって，どうしてヘンなのが多いんでしょうね。とくに，バンプレストがPSやSSで出したヤツって，かなり接待ゲー（友だちを呼んでウケを狙うために見せるゲーム）の傾向が強いんですけども」

銀

5EXP 千葉県佐倉市・加藤義啓（38・2EXP／2位）

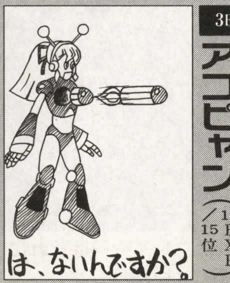
藪良「キミ、子ども好きでしょ?」

銅



4EXP 愛知県丹羽郡・時期オクレ（46EXP／1位）

保多手「唄ネタはちょっと……」



3EXP 神奈川県綾瀬市・アコピャン（15EXP／15位）

3EXP 東京都世田谷区・森宇玲奇（32EXP／5位）

3EXP 愛知県刈谷市・平安京絵入安（19EXP／14位）

2EXP 富山市・新歓1005円（33・2EXP／4位）

2EXP 愛知県丹羽郡・時期オクレ（46EXP／1位）

2EXP 神奈川県川崎市・伊庭廉（24EXP／6位）

2EXP 愛知県刈谷市・平安京絵入安（19EXP／14位）

2EXP 静岡県藤枝市・うそつきエス（2EXP／30位）

2EXP 大阪府豊中市・藤井朱丸（4EXP／23位）

2EXP 富山市・新歓1005円（33・2EXP／4位）

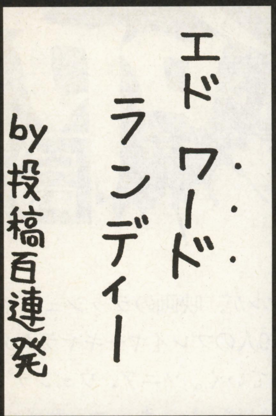
2EXP 愛知県刈谷市・平安京絵入安（19EXP／14位）

2EXP 愛知県丹羽郡・時期オクレ（46EXP／1位）

2EXP 鹿児島市・かみら120%（23EXP／8位）

言葉(ロゴス)は神なりき

2EXP
神奈川県横浜市・みるきぃぷりん☆（36EXP／3位）



保多手「ズオウ氏の“慘語駆使”（三國志）もなかなかよかったんですが……もっと，理屈っぽいクセに，やわらかいネタを書いてほしいですね」

♥新作『イース』はツーンとにおう。はて？「こ……これはッ！　エタノールだッ！」『イースエタノール』，近日発売。
愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ
（20EXP／11位）

♥片平番長の手にしていたソフトもアレだけど，山下先生の欲している3DOのソフトはもっとアレだと思う。何だよこの『ボディコンディジタルレイヴ』とか『お姉さんといっしょ！着せ替えパラダイス』っつーのは!!（爆）
千葉県佐倉市・加藤義啓
（38.2EXP／2位）

♥投稿は書く闘技だ!!
神奈川県横浜市・みるきぃぷりん☆
（36EXP／3位）
片平「左ページは描く闘技だ!!」

♥せめて『エスプレイド』の続編は『エエエエスプレイド』になると期待しよう。
大分市・佐藤大輪
（2EXP／30位）

♥テクモ様，『デッドオアアライブ2』でデブキャラの乳揺れと腹揺れを再現するのだけはやめてください。
愛知県刈谷市・平安京絵入安
（19EXP／14位）

♥このネタはちょっとお安く45円（ハガキ）。
愛知県名古屋市・のうぎょうアッパー
（23.1EXP／7位）
片平「広告入りハガキだね。でも1枚に6つ書いてあったネタの中のひとつだから7.5円だ」

♥SNKの『KOF』シリーズとOFには，何か，つながりがあるのかな？
神奈川県横浜市・みるきぃぷりん☆
（36EXP／3位）
保多手「簡単に，オーバー，フロー」

♥キノコ類しか調合できない『マリオのアトリエ』。
東京都世田谷区・森宇玲奇
（32EXP／5位）

♥運転手と車掌の両方が楽しめる『電車でGO！スイッチバック』というのはどうでしょう。
千葉県佐倉市・加藤義啓
（38.2EXP／2位）

♥ゲーセンで，コインを積んでおくのは，つぎを予約するというメッセージらしい。忘れ物と思って使ってしまった……。あのころは青かった……。
鹿児島市・かみら120%
（23EXP／8位）

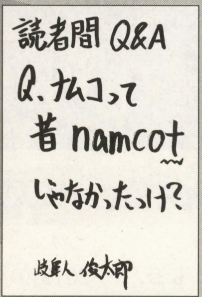
♥桜が散ってるのを見てて，なにげに『To Heart』の「Brand New Heart」を歌ってたってことないすか？
東京都江戸川区・紅蓮の流星
（10EXP／18位）
加藤・八巻・片平「てれぱすぃ〜♪」

♥「フロストフレークとチョコ味＋バニラ味のコンビネーション」でケ○ッグコンボらしいぞ。
神奈川県綾瀬市・アコピャン
（15EXP／15位）

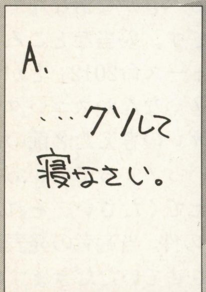
♥来月から，職業欄が「会社員」から「フリー投稿者」に変わります。
神奈川県横浜市・みるきぃぷりん☆
（36EXP／3位）
片平「これでホントの“みるプー”か（哀）」
保多手「闘技場ライターとしての御応募，お待ちしております」

読者間 Q&A

Q
2EXP
岐阜市・俊太郎（14.1EXP／16位）



A
2EXP
愛知県丹羽郡・時期オクレ（46EXP／1位）



今月のこまったちゃん（大ボケ）

0.1EXP
愛知県名古屋市・のうぎょうアッパー（23.1EXP／7位）

藪良「せっかく最新型のパソコンを買ったのに，一緒に手に入れた？ソフトがこれじゃあな。ちなみに，警察での取り調べでカツ丼を頼むときは，自腹になる。警察がおごると，自白させるために買収したことになるからとか」

今月は常連組の活躍が目立ったが，まだまだ逆転のチャンスはある。集計1位だった時期オクレが，エナ・ドレで経験値の1割を整数ぶん失う。51−5=46（EXP）だ。

〒141-8715　東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　マイコンBASICマガジン編集部
「みらくる読者の闘技場」係まで

めざせデビュー！いっぱい載ったおともだち

順位	ペンネーム	得点
1	時期オクレ	46EXP
2	加藤義啓	38.2EXP
3	みるきぃぷりん☆	36EXP
4	新歓1005円	33.2EXP
5	森宇玲奇	32EXP
6	伊庭廉	24EXP
7	のうぎょうアッパー	23.1EXP
8	かみら120%	23EXP
8	へボス	23EXP

来月は湿気が多そうで，ジメジメだ！

サイキックフォース命EX

■発売元：タイトー
■DATA
●サイキックフォース(EX)
アーケード版：稼働中
プレイステーション版：発売中
●サイキックフォース2012
アーケード版：稼働時期未定

文／八巻将之

～あらすじ～ 最強のサイキッカー，“新宿バーン”と闘うため，某ゲーム・センターへ足を運んだ八巻。だが，結果は会えずじまい。あきらめて帰ろうとする八巻だったが，首に十字架のネックレスをぶら下げた青年に呼び止められ……。

十字架の男Part2

振り返った八巻の瞳に，するどい光が容赦なく降りそそぐ。右の手のひらを額にかざし，八巻は思わず，青年から顔をそむけてしまっていた。

一瞬だけ八巻の瞳に映りこんだ，声の主。メガネをかけた細身の青年。

指でまぶたを押さえながら，光でぼやけた視界を定める。先刻の強烈な光は，青年の首に下げられた十字架のネックレスに照明の光が反射したものだった。

しばしの間を置いて，視界がもどる。

「えぇっと，あなたは!?」

あらためて声の方向へ向きなおるも，問いかけた先に青年の姿はなかった。

困惑する八巻をよそに目前の対戦筐体(きょうたい)からクレジット投入音が鳴り響く。画面上にキャラクター・セレクト画面が表示されたのは，八巻が筐体側に首をかたむけたのと，ほぼ同じタイミングだった。

「僕が何者か，なんてことは闘ってみればわかりますよ。それよりも八巻さんは“新宿バーン”のことについて聞きたいんじゃないんですか？」

先ほどの問いに対する答えが一瞬遅れて反対の2P筐体側から返される。「なぜ，それを!?」という八巻の言葉をさえぎるように，青年がつづけて口を開いた。

「教えてあげてもいいんですが……ひとつ条件があるんです」

止まっていたキャラクター・セレクト画面のカーソルが，不意に激しく動きはじめる。目まぐるしく回転するカーソルを見ながら八巻は青年が言わんとする「条件」を直感的に感じ取っていた。

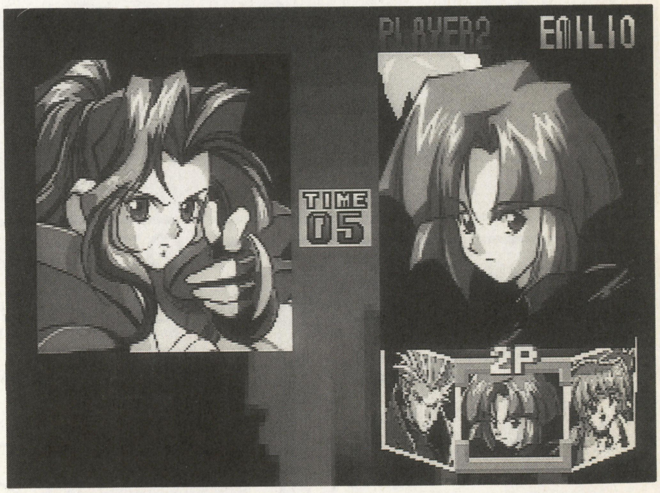
――僕に対戦で勝つことができれば，“新宿バーン”の情報をお教えします。

左まわりに回転するカーソルが，映画のラッシュフィルムのように9人のプレイヤーキャラクターを映し出していく。ソニア，ウェンディー，エミリオ，バーン，キース，ゲイツ，玄真，ウォン，ブラド……。

いったい誰を使うのか？ 固唾(かたず)をのんでディスプレイを見つめる八巻の脳裏にふと“あるモノ”が思い出されていた。

十字架のネックレス。

八巻の推測が正しいことを証明するようにディスプレイは，ひとりの少年の姿を映し出す。マスター・オブ・ライト，エミリオ・ミハイロフの姿を。**（つづく）**



開発者が語る!

『サイキックフォース2012』開発手記 その12

文／神村 武（プロジェクト・リーダー）

今回はバリアブレイクについて話そうと思います。前作では，すべての超能力技（ウォンの完全な世界をのぞく）を防御できるバリアガードというシステムがありました。しかし，あまりにも鉄壁すぎるため待ちプレイをする人が多く，上級者になるとバリアガードで相手を弾(はじ)いたあと反撃するという遊びかたをしているのが目につきました。その無敵のバリアガードを砕いて攻撃できるシステムが，バリアブレイクなのです。バリアブレイクは相手がバリアガードを張るであろう状況すべてにおいて使えます。具体的には，相手が起き上がるときのバリアガードを読んで重ねたり逆にPSYインパルスを出すと見せかけて，相手にバリアガードを張らせて仕掛けたり，またはクイックダッシュ攻撃と見せかけて～などとにかく，さまざまな状況で使うことができます。ただし，サイコゲージを消費するので連発は禁物です。これでバリアガードばかり使うプレイヤーもコワくありません。

サイキッカーのひとりごと

どうもぉ，『～2012』の発売に合わせてコーナー名も変えるべきかなぁなんてひとり考えてる八巻です。妥当なところでは「サイキックフォース命2012」とかになるんでしょうか？ なんかスゴいタイトルだなぁ……。「オレの考えた名前のほうがカッコイイぜいっ！」ってのがあったら，ぜひぜひ教えてください。それから，4月号の読プレの件。当選者の発表は発送をもってかえさせていただきますので。それじゃぁ，また来月です。

読者の意見

ホンキでPlay ホンネでReview!!

こんばんは，読ホン担当の山田真也です。先日，ようやく念願がかない，引っ越しを敢行しました。新居と仕事場とは自転車で通勤できそうなほど近く，所要時間もいままでの半分以下になりました。そのため，現在は遅刻したときの新しい言い訳を思案中です(笑)。

ここでお知らせ。今月から，投稿の締め切りを少し早めることになりました。みなさんの意見が誌面に掲載されるのは，基本的に投稿した翌々月の号になります。そのぶん，いままでよりは意見をまとめるのにもゆとりが持てると思いますので，じっくりと時間をかけて練った意見をお寄せください。

今月のタイトル・イラストは，**北海道札幌市・月代銀猫さん**です。今月も投稿ありがとうございました。それでは読ホンです。

入門編 初心者向けのレクチャー・モードがほしい！

このところ『電車でGO！2高速編』目当てによくゲーム・センターに行きますが，そこでほかのゲームを見まわすと，まだまだ格闘ゲームが幅を利かせているようです。自分も何年かぶりに某2D対戦格闘ゲームに挑戦してみましたが，あえなくふたり目で負けてしまいました。必殺技のコマンド入力はむずかしく，キャンセル技などはさっぱり。あいかわらず，初心者には不親切なのは変わっていないようです。

オートガードなど，初心者のための機能もありますが，それも回数限定で，それがなくなれば結局同じです。店によっては対戦台しかないようなところもあり，そんなところで初心者がやっていても，たちまち乱入されて散ってしまうことでしょう。初心者には，安心して上達できる方法がないのです。

これを改善するために，完全に本編と分離した「入門編」みたいなものを設けてみてはどうでしょうか？　たとえば，必殺技や連続技のコマンドで簡単なゲームができて，それでコマンドを覚えるとか，模擬戦を用意し，状況に応じて技を出すと，そのつぎに使うと有効な必殺技・基本技のコマンドが表示されたり。初心者にとってむずかしいところを教えてくれるようなシステムがほしいです。

メーカーは，いろいろなシステムで熟練者を楽しませると同時に，もう少し初心者も楽しませてほしいものです。対戦中に技表見ているようじゃ，まず勝てませんからね……。

【福島県いわき市・新谷剛史17歳】

■山田：かつての対戦格闘ゲームには，よくボーナス・ステージがついており，そこで連続技の練習などをやったりしました。そういった，自由に遊べるゲーム内ゲームを設けるのもいいと思います。

RPG 物語を読みなおす機能がほしい

スクウェアのゲーム『クロノ・トリガー』には，「強くてニューゲーム」というモードがあります。これは，クリア時の強いキャラで最初から遊びなおせる機能で，ぼくはこれこそが，あらゆる物語主導型RPGに必要なものだと思っています。

だれでも，おもしろい小説は何度でも読みたいと思いますし，おもしろい映画は何度でも見たいと思うものです。それはもちろん，すぐれたシナリオを持つRPGでも同じことでしょう。しかし，RPGは小説のように読みたいところを読むことも，ビデオのように早送り・巻きもどしをすることもできません。それどころか，読み進むのに作業が必要なため，遊びなおすうえでは不便きわまりないものなのです。だからこそ，「強くてニューゲーム」は必要不可欠です。これさえあれば経験値稼ぎや買い物でもたつくことがなく，気軽に再プレイに取り組めます。とにかく，「強くてニューゲーム」は必ずつけてください。

【千葉県船橋市・鼻くそビリヤード？歳】

■山田：『カエルの為に鐘は鳴る』というAVGにある，いつでもあらすじが読める機能などは，RPGにあってもいいと思いますね。

中古 中古問題対策に，こんな方法はいかが？

読ホンを読んでいて，中古ソフトについてのことが書かれていました。なるほど，たしかに中古はメーカーには利益がない。少し離れますが，私は中島みゆきさんとチャゲ&飛鳥さんの音楽が好きです。しかし，古いCDは廃盤になっていて，手に入らないことが多々あります。そういったとき，中古市場がなければCDは手に入りません。それに，発売中止になったCDやソフトを売買しても，企業にはなんの利害もありません。だから，発売停止になったソフトは中古市場で売買できるようにして，発売後数か月は禁止するという方法はどうでしょうか？

もうひとつの方法として，サターンやPSなどはメディアがCD-ROMです。これをニンテンドウパワーと同じように，書き換え可能にできないでしょうか？　ついでにいうなら，いまなら新しい記録方法で，CD-RWがあります。もし，すでにサターンやPSがCD-RWを読めるのならば，つぎのような方法が採用できます。まずコンビニなどに機械を置いておき，いったんソフトを書き換えて遊び，飽きたらまた持ってきます。そして，そのソフトを消すときに，引き取り料としてつぎに書き換えるソフトの代金を値引くというシステムです。いわば，ビールびんを酒屋に持っていくと，お金がもらえる払いもどしシステムのようなものです。PSやサターンがCD-RWを読めないのであれば，外づけで新しいドライブをつけることで可能になると思います。

ただし，私があげたどの方法でも，難点はあります。一定期間中古売買を禁止にするのであれば，ソフトが安く手に入るころには古くなってしまって面白味が減ってしまうし，外づけドライブも高くなりすぎてしまうかもしれません。ただ，私の意見を読んで，全然ちがう方法を考えつく人が現われる可能性が増えることは，まちがいないと思います。

【愛媛県松山市・元M中のコンピュータウイルス15歳】

■山田：ユーザーが中古ソフトを購入する最大の動機は，「新品よりも安いから」だと思います。好評を博したソフトの廉価版を発売したり，あるいはニンテンドウパワーのような形態を採用するなど，とくに価格の面に関するさまざまな戦略は，メーカー側の中古市場対策の一環なのかもしれません。

今月はなぜか突発的に，読者間レビューの小特集です。購入者のホンネの意見をどうぞ。

〔コンピュータ・ゲーム版グリム童話＝みつめてナイト〕

考えてみれば『グリム童話』って、相当えげつないと思う。ホンワカしたムードの登場人物たちが情け容赦のない残酷描写を繰り広げる、なんともアンバランスな世界観。しかし、それがかえって作品の魅力を確固たるものにしていたのも事実。『みつめてナイト』を遊んでいる最中、自分の頭の中を幾度となくよぎったのが、その『グリム童話』のイメージだった……。

某メモリアルのせいで、“恋愛”と言うクサいキャッチの付いたゲームに、強力な警戒心を抱くようになった僕が、何でまたコレを買ったかっつーと、海外ゲームの遊びすぎで壊れそうになった脳にブレーキをかけ…じゃなくってキャラクターの絵に興味をひかれ…えぇぃっ、ヤメだ、ヤメ。よーするに二次元恋愛したかったからだ。大体、この作品買う人間の９割の購買動機は、ソレだろうが。そして、そうしたしょーもない目的で買った人ほど、本作を遊び込んでいくにつれ、“えーっ!?”となったハズなんじゃなかろうか。

本作には、ヒロイン16人を含めた、沢山の人物たちが出現する。それぞれが微妙な所でリンクしていく相関図の練られ具合も面白かったけど（中には付け焼き刃なのもある）、“おっ！”と思わされたのが、主人公の選んだ行動によって、連中の運命が予想外の方向へ狂ってしまったり、話のスジが変化してしまう点だった。かの名作『タクティクス・オウガ』を彷彿とさせる手法ではあれ、同じゲームなのに遊んだ人によって、まるで異なった印象を与えるとの意味で、導入はプラスに作用していた、と思う。

そして、そのキャラクターたち。これがもう、従来の“女の子（が出る）ゲーム”からは想像もつかないほど、平気で死ぬ。爆死、毒殺、自殺、溺死、出血多量…あるヒロインと結ばれるために、別の人物の命を犠牲にするイベントもある。（その代わり、主人公は不死身）けど、それがたんなる残酷なだけの演出に終わらず、逆に各キャラクターたちの“エゴ剥き出しの人間ちっくな”反応を際立たせていたような気が、僕にはした。

最も唖然とさせられたのが、エンディングの告白シーン。何故かと言うと、本作の告白は、“クサさ爆発の甘ったるいセリフの絨毯爆撃”ではなく“各々のキャラクターたちの歪んだ、裏の側面の暴露”だったのだから。（勿論例外あり）少々突飛すぎる感もあったけど、見事に意表をつかれたので、僕はとても斬新だと感じた。

メジャーな絵のタッチ、随所で顔を覗かせるイカレた選択肢の荒唐無稽さ具合（＆そのリアクション）、実は暗い物語、ややもすると非道な演出……こうした、両極端とも言えるパーツを結構上手くバッティングさせている、このバランス感覚。『グリム童話』を読んだときに感じた、あの奇妙でシニカルな楽しさと同質のものを、僕はこのゲームから得ることが出来たのだった。“財力”を数字化して欲しかった、声と顔が一部ズレている、ゲームの前半があまりに単調、会話パターンがすぐにループする、だとかの文句も当然あるけど、発想とコンセプトの痛快さがそれらを帳消しにしてくれた。某誌のレビューみたいに、“見た目が似ている”って理由だけで某メモリアルと同一視するのは、見当違いとしか思えないなぁ。“女の子ゲーム”が嫌いな人ほど楽しめる、珍しい作品です。

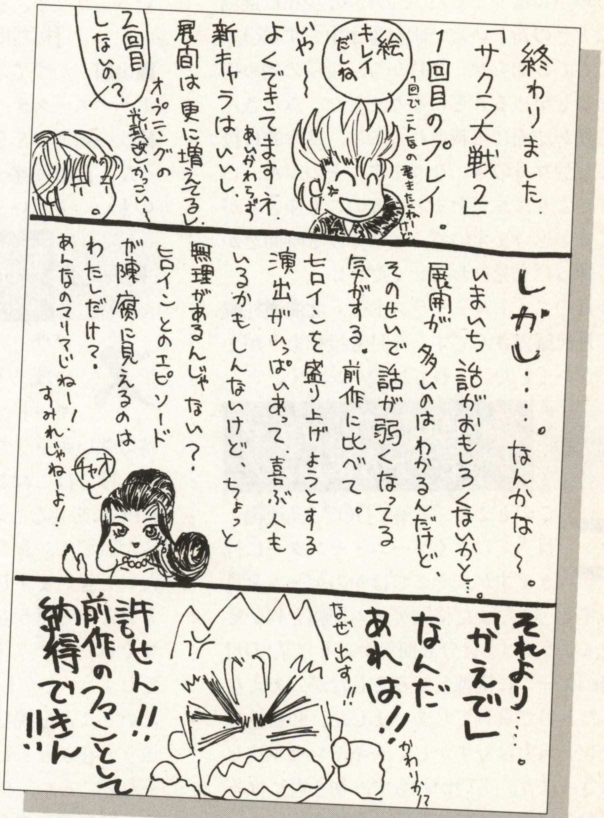
（余談だが、本作に登場する“パン屋の娘”は、私がフラレた女性に性格と容姿が酷似している。故に“おのれ○×！”と、異常な感情移入をしてしまったのだった…）

“ポリス野郎にブッちぎられた”勝又弓雄

読者間レビュー①

『みつめてナイト』（コナミ／PS）

◀【神奈川県横浜市・勝又弓雄21歳】……■山田：同社の『ときメモ』が，キャラクターを前面に押し出した広告展開をしていたのに対し，こちらは広告にもほとんどゲーム画面を出さないというアプローチの対比の妙が，ゲームの性格を反映したようで印象的でした



読者間レビュー②

『サクラ大戦２』（セガ／サターン）

▲【山形県米沢市・おーすん？歳】……■山田：ゲームの発売，ミュージカル上演など，4月4日は『サクラ大戦2』一色だったようです。ゲームの評価もおおむね好評のようですが，こちらは前作のファンからの意見です

ファントマイルへの扉を開けば

「そしてぼくは不思議に思う」
べつにこのゲームは目新しいことを特にやっているわけじゃない。
慣れ親しんだはずのアクション・ゲームスタイルなのに、なぜかふしぎ。
すぐにでも忘れてしまうような、そんな第一印象なのに。

「あさ目がさめると確かにみたはずの夢が」
プレイし終わってみて、どうしてこうも”クロノア”という響きを心に残すのか。
時間的にしたって、一通り終えるまで、１０時間もかからなかったし、
謎につまることもなかった。

「思い出せないことがある」
だから、そういったゲームは、
いつもなら過ぎゆくまま、語られずに、想われずに、そのまま忘れられし、思い出せないことになる。
でもきっと、それはたぶん、今を感じることを忘れてしまっていたからだと、
いや、今を感じさせてくれるものに出会うのが、実に久しぶりの出来事だったからかもしれない。

「その夢はいったいどこへ行ってしまうのだろう」
そう。これは夢なのかもしれないし、また夢ではない、なにかなのかもしれない。
ぼくはすべての物語を読み終えたとき、
目をまっかにして、鼻水をティッシュペーパーでブシブシかぎながら、ほとんど前が見えないまま……
ようやく、ほんとうのファントマイルにたどりつくことができた。

「でもその日の夢は」
今までとは、ほんの少し違うところ。
そこは、いつでもいけるし、いつでもかえれるところ。
……だとすれば、これは夢なのかしら。それとも……。

「鏡を見るようにはっきりと覚えているんだ」
鮮やかに思い出せる、ファントマイル。
そしてみえてくる、”クロノア”という、新しい広がりをもったファントマイル。

風のクロノア
〜door to phantomile〜

さあ、みんなもクロノアを遊んでみよう！
(ナムコ・プレイステーションにてどうぞ)

http://www.bremen.or.jp/enzoo/　e-mail:enzoo@bremen.or.jp　砂の山

読者間レビュー③

『風のクロノア〜door to phantomile』（ナムコ／PS）

◀【神奈川県横須賀市・砂の山25歳】……■山田：どことなくなつかしい雰囲気を感じさせるゲームです。個人的には，テレビのCMソングも印象に残っています。こういうちょっと変わった雰囲気のレビューも待ってますよ

読者間レビュー④

『ブレイジングスター』(夢工房／ネオジオ)&『マイクロソフト エイジ・オブ・エンパイア』(マイクロソフト／Win95)

◀【鹿児島市・MIG-29 24歳】……■山田：ジャンルもハードもちがう、ふたつのゲームのレビューですが、どちらも「最近主流のものに安易に迎合しないシステム」という点で共通しているように思えます

読者間レビュー

ブレイジングスターズ(夢工房・ネオジオ)
&
エイジ オブ エンパイア(マイクロソフト・Windows95)

By MIG-29(ゲーム考現学《第45回》の質問には躊躇無く「むさ苦しい野郎」と答えます…)

1,ブレイジングスターズ

この作品は、ネオジオ用シューティングとしては、前作に当たる「パルスター」以来2～3年ぶりに出たゲームである。しかし、「パルスター」と攻撃システムこそ共通しているが、ゲーム性は完全に異なる物となった…。

多用多彩且つ無制限に撃てる攻撃手段*1・溜め攻撃やハートアイテムを取ってる状態で倍率がかかる得点システム・それらのシステムを最大限に活用させてくれるような敵の配置…と、「ブレイジングスターズ」は徹底的に『破壊の快感』を追求した物となっている。

更に、「攻撃力激強!」「前方バリアあり」「稼ぎ重視」「パワーアップ無し!」と言った特徴を持つ計6機の機体や*2、「中盤でも敵弾の数が比較的少ない」反面「稼ぎによってランクアップする」難易度等、「初心者からマニアまで」を納得させる配慮が所々になされている。

但し、3面ボス最終形態の多すぎる弾幕が『壁』になっている事と、ネオジオというハードのせいか「キャラが多く出ると背景までもちらつく」と言う難点もあるが…。

「レイストーム」以降、アーケードのシューティングから離れていた自分を再び呼び戻したこのゲーム、最近の「弾避けシューティング」に辟易している者は是非ともやるべきである!

*1 但し、チャージブレイクという「一度撃てば一定時間溜め攻撃が出来ない」攻撃があるが…
*2 ちなみにパイロットの2/3は女性!(前作の主人公とその姉もいる!)ムサイ漢がいないのが残念!

2,エイジ オブ エンパイア

実はこのゲーム、無料で配られていた体験版ディスクをやってみて見事にハマり、製品版の購入にまでこぎ着けた程です…。

このゲームは「古代の12種類の文明の一つとなり、他の文明と戦う」と言う歴史物だが、システム的には「コマンド＆コンカー」「ウォークラフト」タイプのリアルタイムウォーゲームである。

だが、このゲームでは「次の時代への進化」と言う概念の導入により、「いかに相手より短期間で資源を確保し、早く強力なユニットを作れるようになるか!」に重点を置かれている。その為、戦闘ユニット以上に「生産・採掘・建設専用ユニット」である「町の人」の存在が非常に大きな物となっている。

また戦闘の方も、前述した「進化によるパワーアップ」の他、国毎に差別化された各種パラメーター・「敵のユニットを味方にする」聖職者の存在・特定のユニット獲得による勝利…等、「単なるパワープレイ」に終わらない物となっている。

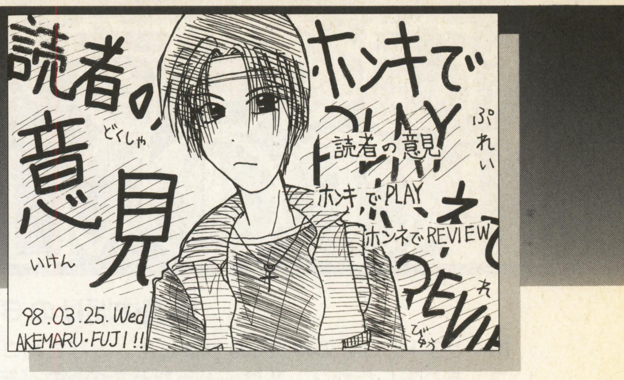
あと、4つのキャンペーンシナリオとランダムマップ・強力な思考ルーチン*3・細かいゲーム設定…と非常に飽きさせない仕掛けが満載されてるが、特に「最大8人プレイ」できる通信対戦は、人間同士ならではの「同盟国との協力*4」「敵との駆け引き」があって非常に熱いです!

気になる点も、「パッチを当てなければ通信プレイに支障が出る」ぐらいしか目立たなかった…

海外では既に大ヒットしているこの作品、是非ともやってみるべきである!

*3 「非常に難しい」の場合、下手すれば人間よりも強いです…。それだけにCPU戦もかなり白熱します。
*4 CPU戦では意味の無かった「貿易」「貢物」システムは、この時最大限に発揮します…

98/04/09 PC-9821V13/S5C3&MMXODP166Mhz+WordPro97にて
http://www.synapse.or.jp/~bancho/



▲大阪府豊中市・藤井朱丸

倫理 ― ゲーム内での暗なことや混なこと ―

…………こんばんは。来夢んです……

…………ひっひっひっ……ついにやっちまいましたよ……何をかって？それはね、それは……………………「人殺し」のゲーム。

…………最初は抵抗がありました。ゲームとはいえ「人殺し」をするだなんて……元々ぼくはモラルの薄い人間なのですが、それでも、やはり罪悪感を少しは持っていたようです。本当に少しですがね……

…………ゲームも序盤を過ぎるころには、殺すことが快感になり初めて……もう、止められません…………コロしまくりです。ヤりまくりです。軽蔑してもらって構いません。実際その通りの人間なのですから……

…………結局、その日のプレイでは一万人以上殺してしまいました……ぼくに、これほどの殺人を犯させたゲーム……それは………それは…………

……………………………………………………………………「信長の野望」

今月は、ホラー調ではじめてみました（笑）。「なーんだ」などと言うなかれ。ゲームの世界に現実の倫理を厳密に採用するとしたら、戦争という命のやり取りを遊びにしたこのゲームは、間違いなく、存在悪なんだから。そう、これは、結構ふかーい問題なんですよ。で、今月は自分でも「うわー、暴論だー」って思うほど正義に反した意見を言います。怒りのあまり鼻血がでるかも。みんな、僕に騙されるなよー、悪人なんだから（笑）

えー、こほん……「ゲーム内で倫理を気にする必要など全然なーい！何をやってもかまわーん！」……あ、痛っ、まって、石を投げないでー（泣）

僕がこんなに酷いことを断言するのにはそれなりの訳があります。その理由とは、ＣＥＳＡの存在です。この機関があるので、こんな暴言が吐けるわけです。

表現の自由を唱えてるぼくですが、実は、その考えとは裏腹にＣＥＳＡの存在は必要だと思ってるし、信頼もしているわけです。

勘違いしてる人も多いようだけど、ＣＥＳＡの審査ってのはテレビなんかよりも、ずっと厳しいんだよ。例えば、ドラえもんをゲーム化したとしても、テレビのクオリティーで、しずかちゃんのシャワーシーンを再現させるのはまず無理だし、ポケモンで問題になった「パカパカ」にしてもゲーム界ではずっと昔に問題視されて規制してたんだから。

で、そんだけ厳しい審査をしていることを知っているから、逆にそれ以上のことは、社会ではなく個人が判断しなくてはいけないんじゃないか、と、思うわけです。

ゲーム、漫画、テレビ……およそ、ありとあらゆる架空世界というのは「世の常識に従ったモノだけを表現するべきである」などとは、本来言えない分野なのであって、こーいう表現の分野は世の常識・良識をぶち壊しながらデタラメをこそ表現していくことに意義があったりするのだ！

「良識」というものは学校・家庭の教育によってちゃんと世の中に浸透させておくべきだと思います。と、同時に物事を表現する人達はこの「良識」をあざわらう「毒」をまきちらす使命があります。

社会は無菌状態の保育器ではありません。どんな人間だって、人に傷つけられ、作品に傷つけられ、運命に傷つけられて、生きていかねばなりません。そして、それに耐えられるようにもならなければなりません。一度の挫折も感じずに育った人が、些細なミスで絶望してしまうように、そういった毒を知らずに育った人が、初めて毒をくらったとき……

道に小石があったら、それを取り除くのではなく、小石と戦わせてあげたい。心配しなくても大きな石は、ＣＥＳＡが取り除いてくれるのだから。

ＰＮ．”中古ショップはね、一種のリサイクルショップなんだよ。資源の再利用、地球に優しいお店（ウソ）。メーカーには頒布権はないけど追求権ならあると思う”来夢ん

倫理

ゲームに倫理は必要ない？

▲【滋賀県大津市・来夢ん？歳】……■山田：ゲームはほかの表現メディアとちがい，プレイヤーが"操作"することで介入することが可能です。従来のメディアとはちがった影響を受け手におよぼす可能性があると言えるでしょう。

■大出：倫理，自主規制，表現の制限。ゲームを娯楽と考えるか，作品と考えるかによって，判断基準が微妙にちがってくるように思う

鼻くそビリヤード氏に反論

私は５月号の鼻くそビリヤード氏の意見を読んだ。この意見は私の感覚から言えば、変だ！と思う。まず、第一に**「格闘ゲームにおける衣装とは、着ている人物の個性、使用する技を端的に訴える、一つの手段」「女子高生と格闘は結びつかない、ウケ狙いの産物」**と言っているが、この理屈は私にはこう聞こえる。

「女の子が制服着て闘うな、女子高生は女子高生らしくしてろ！」

制服を着て闘う女の子を表現するのはだめだとでも言うのか？私の考えだと違う！

私はゲームやアニメなどは世の中の良識や常識をぶち壊しながら作っていくことに意義があると思っている。現実でない事や存在しないものを表現する場　それが**ゲーム**ではないのか。だから、制服で闘う女の子が出てくるゲームがあってもおかしくない。ウケ狙いは必要なのだ。それに文句つけるのは、ただ表現の自由を奪っているだけに過ぎない。

それと**「下着をちらつかせて闘うなど、どう客観的にみてもヒワイ」**というが、あんなに激しく動き回って、ジャンプやハイキックとかしたら、スカートがめくれるのは当然だ！スカートがめくれる動きをしているのに、めくれない表現を作るのは不自然だ、ゲームを作るプロとしては失格だと言いたい。「デッドオアアライブ」を作ったテクモにあんな抗議が来たかどうかは分からないが、クリエイターの人よ、そこを表現したかったら、抗議に負けないで、プロ魂を貫いてほしい！自主規制に負けるな！言っておくが、私は「パンチラキャラにスパッツをはかせるな！」と言っているわけではない。スパッツをはかせるか、パンチラで通すかはゲームクリエイターの自由だと言いたいのだ。また、**「ゲームの世界と現実の世界との区別は大人のみ通用することであってゲームで遊ぶ子供には断言できない」**と言うが、世の中の良識はちゃんと教育や親のしつけによって教えるべきなのだ。やはり、４月号の井上来夢んさんの言う通り、

「クリエイターが物事を表現する場と、倫理を教え、人を啓蒙していく場との明確な区別」をする必要がある。（井上来夢んさんのフォローをする。）

もう一つ言いたい。鼻くそビリヤード氏は**「キャラだけの格闘ゲームは支持するものではない」**というが、ゲームの面白さはキャラクターで決めるのではない！システムで決めるのだ！！これからのゲームがマンネリ化しても私たち人間は「脳」を持っているから、頭をフル回転させてアイディアをドンドン出していけばいいのだ。

最後に

＊ゲームクリエイターは表現の場においてプロ魂を貫け！
＊大人は現実の世界とバーチャルの世界との区別を子供に教えろ！

P．S

私は、ゲームクリエイターを目指している。もし、今回のような抗議があっても私は自主規制は絶対しない。私はそのくらい強い意志を持つプロを目指すために頑張っていく。

P．N　スーパーマグナム　１８歳・男

反論

ゲームにしかできない表現があるはずだ！

▲【福岡県前原市・スーパーマグナム18歳】……■山田：先月号でも大出さんが書いていましたが，ゲームと現実はどのようなスタンスでつき合うべきなのでしょうか？ そして，ゲームだから表現できることとは？ すべてはクリエイターまかせになるのでしょうか？

■本コーナーへの応募方法

このコーナーは，日ごろみなさんが感じている，コンピュータ・ゲームに対する意見や感想を発表する場です。このコーナーに掲載されたほかの人の意見や感想，または本誌の記事で掲載されている主張について，自分なりの考えを発表してもけっこうです。なお，投稿文は主旨を変えない程度に，こちらで手を加える場合があります。

投稿のあて先：〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社 マイコンBASICマガジン編集部「読者の意見・ホンキホンネ」係

あくせすROOM

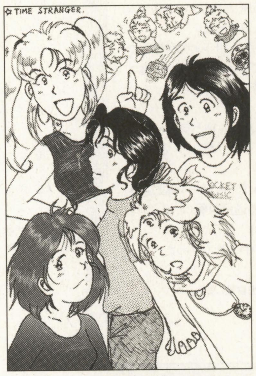
激筆★投稿野郎!!＆お嬢様。

♥東京都渋谷区・那飛鳥秀之
★アクセス初投稿，ありがとう。ラブリィなリリスちゃんです。これは断れませんね…

■連休明けの６月号■

あくせすROOMの時間になりました。みなさんゴールデン・ウィークはどうでしたか？いいコトありましたか？　私は…どうだったのかな（笑）←まだ休み前。休み中イラスト描きに明け暮れていたあなた（いる？）は，ぜひ“あくせす”宛に投稿してください（つぐ美）。

♥栃木県小山市・ねことりやすきち
★まだまだ人気の『FF Ⅶ』。やり込みすぎて育てゲーになってるとか。すごいです



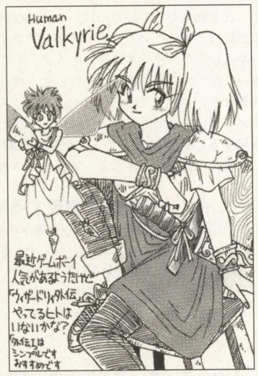
♥三重県伊勢市・中西ジロー
★オリジナル・マンガのキャラクターだとか。本が完成したらぜひ，見せてほしいです

♥群馬県桐生市・ふじさき
★あくせす初でしたっけ？これからもよろしく！かわいい制服ですね。着てみたいな

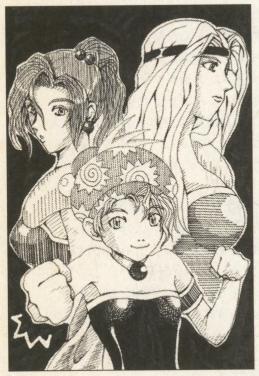
♥宮城県桃生郡・AK・IYO
★目の付けどころがシブイですね。…でも密かに裏の“ドラドラピー”がお気に入り♥

♥熊本市・特異点
★朝のひととき…？パジャマ（？）のガラがかわいいです！でも，ちょと目が回る

♥島根県松江市・とびかげ
★昔のSF映画のチラシ風，雰囲気でてます。…この女の人，私じゃないよね？



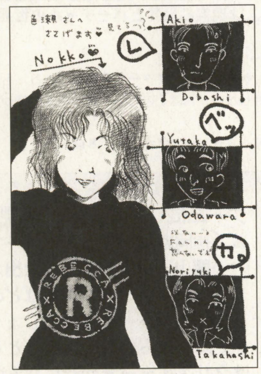
♥埼玉県所沢市・野沢プロト
★うちには転職したら若返った，特異体質（バグ？）のバルキリー・16歳がいます



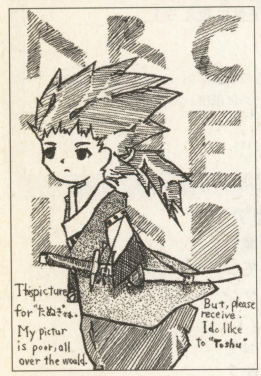
♥愛知県豊田市・おさかな
★こちらは，『Ⅵ』。ヒロイン争いが激しいこわいゲームでした（ちがう）

♥会員募集のお知らせ
★ベーマガの常連投稿者も多数参加してるようです。友達を増やすチャンス！

♥会員募集のお知らせ
★ファルコム／スクウェア好きの読者の人，仲間を増やすいい機会では？

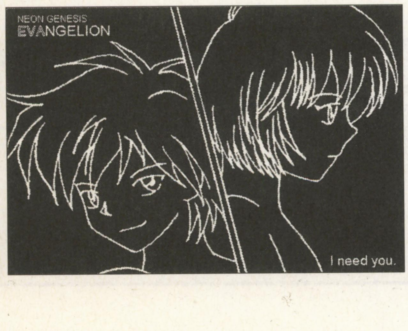


♥三重県度会郡・時給30円
★色瀬秋代さんへのイラスト。見てますか？似せて描くのはムズかしいよね



♥鹿児島県始良郡・ばけつできなこ
★たぬきさんへ，とのこと。2枚目ですね。トッシュって人気あるのかな？

今月の横



♥愛知県名古屋市・NA＋M＋PA
★リバイバル観てきたんですか？いいなぁ。鋼鉄のガールフレンドもプレイしてみたいんだけど…

お便り募集中!!

「あくせすROOM」では，みなさんのイラスト，ハガキ，サークル告知等を募集してます。黒インク・ペン等で描いてください。鉛筆，色ペンなどの使用はご遠慮ください。また，横位置のハガキも募集中！（超切実）。住所・氏名（P.N）を記入のうえ，マイコンBASICマガジン編集部「あくせすROOM」係まで，よろしくお願いします！

ベーマガ おたのしみプレゼント 6

1 『セガサターン・ビデオマガジン』5月発売タイトル号

新作チェックに活用できるおなじみのビデオ。ソフト・インフォメーションと合わせればチェックは完璧?!

提供：セガ・エンタープライゼス／2名様

2 ベーマガ オリジナル・マウスパッド

春のゲームショウの時に製作したオリジナル・マウスパッド。イラストはもちろん「スーパーパソコンレクチャーX」のくりひろし先生！

提供：ベーマガ編集部／10名様

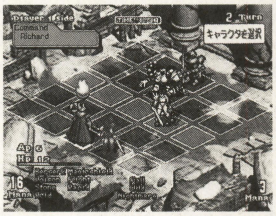
3 セガサターン用『シャイニング・フォースIII シナリオ2 狙われた神子』テレホンカード

「シンクロニティ」システムを採用した人気のSLG，シャイニング・フォースIIIの第2弾の発売を記念した特製テレカ。

提供：セガ・エンタープライゼス／5名様

4 セガサターン用『シャドウズ・オブ・ザ・タスク』テレホンカード

奥が深い戦略性とユニット集めの楽しみが融合したSLGの発売を記念したテレカ。キャラクターデザインは松下進氏。



提供：ハドソン／5名様

5 プレイステーション用『金田一少年の事件簿～地獄遊園地殺人事件』テレホンカード

週刊少年マガジンで連載中の人気漫画「金田一少年の事件簿」を題材にしたAVG。発売記念テレカを。

提供：講談社／5名様

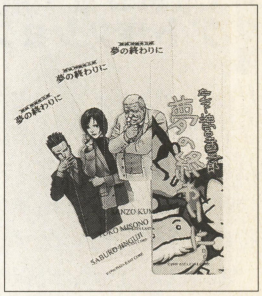
6 プレイステーション用『修羅の門』テレホンカード

人気漫画「修羅の門」を題材にした3D対戦格闘ゲーム。関節破壊技など独自のシステムを採用。発売記念のテレカを。

提供：講談社／5名様

7 セガサターン／プレイステーション用『探偵神宮寺三郎～夢の終わりに』しおり

推理AVG「神宮寺三郎」シリーズ最新作の登場キャラクターのしおりを4枚セットでプレゼント。



提供：データイースト／3名様

8 Windows95版『ゆみみみっくす＋だいな♥あいらん予告編』ポスター

竹本泉のキャラクターが活躍する人気のアドベンチャーコミックのWindows95版。販促用ポスターを。

提供：CSK総合研究所／2名様

9 アーケード用『バーチャストライカー2 バージョン'98』Tシャツ

人気の対戦サッカーゲームが'98年W杯仕様にバージョンアップ。発売を記念した特製Tシャツを。

提供：セガ・エンタープライゼス／5名様

'98年4月号ベーマガおたのしみプレゼント当選者

【1】『セガサターン・ビデオマガジン』は兵庫県相生市・**滝井浩明さん**他1名
【2】『ウルトラマン ファイティング・エボリューション』ソフトは広島県豊田郡・**田坂文昭さん**他2名
【3】『速攻生徒会』ソフトは北海道苫前郡・**西田 健さん**他2名
【4】『GTA ポリス野郎をぶっちぎれ!!』ソフトは徳島県三好郡・**小川正二さん**他4名
【5】『バーニングレンジャー』テレカは香川県大川郡・**木村賢人さん**他4名
【6】『新世紀エヴァンゲリオン～鋼鉄のガールフレンド』テレカは宮城県東白杵郡・**橋口順一さん**他4名
【7】『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド』テレカは愛知県日進市・**大石正和さん**他4名
【8】『セガ ワールドワイドサッカー '98』テレカは秋田市・**津谷 寛さん**他4名
【9】『プロ野球グレイテストナイン '98』テレカは福島県双葉郡・**梅松 徹さん**他4名
【10】『アームドポリスバトライダー』ポスターは東京都町田市・**大谷亮太さん**他9名
【11】『ザルツブルグの魔女』Tシャツ＆ポストカードは福岡県久留米市・**梶原重幸さん**他2名
【12】ピンボールEXPO・デザイナーサイン入りグッズは鹿児島市・**田中英史さん**
【13】ウルトラマンソフビ貯金箱は島根県松江市・**田中宏明さん**他4名

応募方法

本誌とじ込みハガキに応募欄があります。希望する賞品の番号と賞品名を1点だけ書いてご応募ください。また，官製ハガキでも受け付けます。なお，官製ハガキで応募する場合は，応募したメーカーに対する要望等も書き添えてください。

締め切り：1998年6月6日必着
発表：8月号（7月8日発売）

ENTERTAINMENT SIDE INFORMATION

エンターテインメント・サイド・インフォメーション

「東京ジョイポリス」アトラクションパスポート発売！

セガ・エンタープライゼスのアミューズメントテーマパーク「東京ジョイポリス」に，要望の多かったアトラクションパスポートが導入された。これは東京ジョイポリス内の全15機種のアトラクションが当日に限り乗り放題となるお得なチケット。これがあればチケットの残高を気にせずに，何回でも好きなアトラクションで遊ぶことができるぞ。

気になる販売価格は下記のとおり。なお，館外販売のものは入場料込みでの価格。

◆アトラクションパスポート販売価格
館外販売価格：大人3,800円／小人3,600円
前売価格：大人3,800円／小人3,600円
館内販売価格：3,500円／小人3,300円

◆往来からの料金形態
入場料金：大人500円／小人300円
入場＋アトラクション¥1,300：大人1,700円／小人1,500円
入場＋アトラクション¥2,400：大人2,700円／小人2,500円
＊入場料金＋アトラクション利用3,500円分のジョイセット券（大人3,500円／小人3,500円）は販売停止）。

お知らせ
東京ジョイポリス3F，インフォメーションカウンター横に，オフィシャルショップ「JP GEAR」が登場。ここでは，キャップやTシャツ，マグカップ，缶クッキーなど300種ものジョイポリスグッズを販売している。おみやげ選びが楽しくなるたくさんのグッズは，今後も随時増えていく予定だとか。

「新宿ジョイポリス」に新アトラクション２機種が導入！

新宿タカシマヤ・タイムズスクエア内に展開されているセガのアミューズメントテーマパーク「新宿ジョイポリス」に館内回遊型の新しいアトラクション2機種が新たに登場した。

プレイヤーが与えられた情報をもとに事件を解明する**「ミステリーウォーク」**はジョイポリス内の各所に設置された事件関係者を探しだし，捜査を進めていくというもの。ストーリーは3話用意されており，全てを解決するとさらなる真相が明らかに！

スタンプを集めてオリジナルコミックを作成する**「カートゥーンストリート」**は，館内40か所のスタンプポイントでカートゥーン（マンガ）を集め，1冊のコミック完成を目指すもので，途中のスタンプポイントによって結末が変わるマルチ・エンディングになっている。

どちらも今までにないウォークフリータイプのアトラクション。このおもしろさは自分の足で確かめよう！

サイパン体験操縦ツアー募集，今度は本物に挑戦！

トワイライトエクスプレスでは『マイクロソフトフライトシミュレータ95・98』用追加データ集『サイパン グアムフライト』（Windows95用ソフト）の発売を記念し，「サイパン体験操縦ツアー」を企画。

これは，ソフト購入者の中から抽選で20名を，実際にサイパンで本物のフライトが体験できるツアーに特別料金59,800円で招待するというもの。日程は98年6月27日（土）～30日（火）の3泊4日。

希望者は『サイパン グアムフライト』内の応募券を官製はがきに貼り，郵便番号・住所・氏名・年齢・性別・電話番号・職業を記入し，下記あて先まで。くわしい応募要項等は『サイパン グアムフライト』製品内の案内で確認してください。

応募先：〒171-0022 東京都豊島区南池袋2-16-4 SKビル10F
株式会社トワイライトエクスプレス 操縦体験ツアー係

応募締切：1998年5月15日

▲Windows95用『サイパン グアムフライト』のパッケージ

DEAでアトラス岡田耕始氏・金子一馬氏によるパネルディスカッション

ゲーム・クリエイター・スクール「デジタルエンタテインメントアカデミー」は，4月8日の入学式後に，アトラスの『女神転生』シリーズの制作者で知られる岡田耕始氏，金子一馬氏を招いたパネルディスカッションを実施した。ゲーム制作者を目指す新入生約250人が注目するなか，「アイデアと発想」というテーマで，それぞれプロデューサー，グラフィックデザイナーという立場からゲーム制作に対する姿勢が熱く語られた。

デジタルエンタテインメントアカデミーでは，ゲーム業界と太いパイプでつながれている特徴を生かし，業界の著名なクリエイターを招いた講演会や在校生の作品評価など，知識や技術を吸収できるような場をより多く設けている。

◀アトラスの岡田耕始氏（写真中）と金子一馬氏（写真右）

全国集計 CHALLENGE! HIGH SCORE!

今月の注目ゲーム

SNK
リアルバウト餓狼伝説2

連続攻撃をたくさんキメて，コンボボーナスを稼げるキャラクターを選択しよう。おすすめは「キム・カッファン」。超必殺技の鳳凰脚は，通常攻撃をキャンセルして連続攻撃につなげることができる。高得点のコンボボーナスが獲得可能。

1,419,000

隠し技多いねこのゲーム。さきお

ビッグウェーブ（高知）

セガ
対戦タントアールサシッす!!

得点（賞金）が表示されるようになったので，スコア集計を開始。得意なジャンルばかりを選んでプレイするのもいいが，得点を稼ぐためには，やはり苦手でも，得点の高いジャンルを選んでいこう。おすすめは連打系のマシンガンだ！

104,400

全国8店にて達成

コナミ
バトルトライスト

日が経つにつれ隠れキャラが使えるようになり，使用できるキャラクターは全11人となる。ラスボスの登場条件は，獲得した賞金の下3桁の位が0～4だとキタジマ，5～6だとエレイン，7～8だとアレックス，9だとパステルとなる。

289,300

やっと出たー②

プレイシティキャロット巣鴨店（東京）

ケイブ
魚ポコ

画面左上に表示されているステージ数の下にあるステージタイトルは，そのステージをクリアするための重要なヒントなので，よく考えよう。やり込むことで，パターン化されてくるので，その場の判断力よりもプレイ内容を煮詰めていこう。

6,157,500

F.K-モリソヴァ（金返せ!!byFUS）

TAITO INN町田（東京）

『対戦タントアールサシッす!!』は限界スコア?!

今月の注目ゲームは，『**リアルバウト餓狼伝説2**』。新キャラ「李　香緋」と「リック・ストラウド」のふたりが加わり，全22キャラでの熱きバトルの開始だ。どのキャラがスコア稼ぎには適しているか見つけてほしい。今月トップのさきお氏は「ジョー東」使用。常連キャラの東はクセもなく使いやすいようだ。

『**対戦タントアールサシッす!!**』は，全国8店にて同スコア。これは事実上の限界点なのか？それにしても104,400って不思議な数字だ。噂話だが，あるところで，もう少しがんばればスコアが伸びるらしい……。

『**バトルトライスト**』は，バージョンが2種類ある。NEWバージョンのほうがキャラの攻撃力が高いもよう。プレイシティキャロット巣鴨店はいち早くバージョン・チェンジしたようで，他店にくらべてもスコアが高い。『**エアガイツ**』は，クリアタイムの申請数も増えてきたので，タイム集計も開始する。スコア，タイムいずれも「李　書文」が一番のようだ。

『**ストライカーズ1945 II**』は，「F-5Uフライングパンケーキ」が3キャラ目の300万点突破!!　一言「おみごと！」。『**ストリトファイターIII 2ndインパクト**』は，多くのキャラでまだまだスコアが伸びており，予断を許さない状況。「ユリアン」，「豪鬼」に至ってはカンストまであと一息のところまできている。また，お店対決でJOGO江古田店（東京）VS GAME'sWiLL（京都）のキャラ争奪戦も見逃せない。『**セガラリー2**』は，「チャンピオンシップ」を集計対象とする。『**マーヴルVS.カプコン**』は，全国5店にてカンスト達成。**（宮崎良太，押田隆太）**

訂正　先月のトップスコア			
ヴァンパイア（モリガン）	2,081,300	GSM-つる	ゲームコーナー（フジ）
オーライル	8,669,780	RECCA-ZAC-Ristar	New パンナップ（千葉）

■エアガイツ（ドリームファクトリー／スクウェア）

モード	スコア	スコアラー	店名
スコア	113,440	ELT	プレイシティキャロット一橋学園店（東京）
タイム	4′13″39	K.N（19XXできねえ）	チャレンジャーガムガム店（大阪）

■ウィンターヒート（セガ）

競技	スコア	スコアラー	店名
ダウンヒル	28″34	ZBL-LIE	ゲーム・パリティビット（東京）
クロスカントリー	4′36″33	SMK師匠	P.C立川店（東京）

■ストライカーズ1945Ⅱ（彩京）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
F5Uフライングパンケーキ	3,035,600	無雛師匠Ⓕ	ギャレッソ津田沼&新宿店（千葉）
キ84疾風	3,128,300	オティンティン	プレイランドエフワン（宮城）
DH98モスキート	2,880,300	打倒毛利	ゲームプラザニューヨーク大船店（神奈川）

■ストリートファイターⅢ2ndインパクト（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
ユリアン	9,029,100	ヅガ夫	GAME'S WiLL（京都）
ヤン	7,074,000	DIL㊮	ジョイフルランド下井草&江古田（東京）
エレナ	6,731,600	めぐみさん結婚おめでとうございます。	JOGO江古田店（東京）
リュウ	7,134,000	ザ☆キラートマト	JOGO江古田店（東京）
ダッドリー	6,525,500	ズコズコバコバコ!!（RF2.3面6面!）㊉	ビッグウェーブ（高知）
オロ	7,798,600	L2A-GYO	GAME'S WiLL（京都）
ショーン	6,444,900	めぐみさん結婚おめでとうございます。	JOGO江古田店（東京）
ケン	6,466,400	鶴来屋8号室	サブカルチュア（福岡）
豪鬼	9,535,500	ぽーず	JOGO江古田店（東京）

■フェリオス（ナムコ）

モード	スコア	スコアラー	店名
イージー	859,310	天野剣聖T.E.N	GAME'S MILK（京都）
ハード	1,243,540	天野剣聖T.E.N	GAME'S MILK（京都）

■Gダライアス（タイトー）

ゾーン	スコア	スコアラー	店名
λ	31,265,190	京城ミッフィー	ジョイフルランドヒノーズ下井草（東京）
ν	38,449,470	T³-あのヒゲをもう一度マリ●ミ●ル	レタス702（北海道）
ξ	33,813,210	愛してるよ！さくら L2A-大明神	GAME'S MILK（京都）
ο	54,051,450	金澤君	トライアミューズメントタワー（東京）

■ヴァンパイア セイヴァー（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
バレッタ	1,861,100	すたあきゃっつーいし	アイリン夢空間（愛知）
ジェダ	1,549,200	すたあきゃっつーときぼう	アイリン夢空間（愛知）
デミトリ	1,493,100	じい・くらっしゅーしいわいえい	アイリン夢空間（愛知）
アナカリス	1,197,000	じい・くらっしゅーあーるおーけい	アイリン夢空間（愛知）
ビトクル	1,396,800	じい・くらっしゅーしいわいえい	アイリン夢空間（愛知）
フェリシア	3,060,400	じい・くらっしゅーいしくん	アイリン夢空間（愛知）
レイレイ	2,095,300	すたあきゃっつーちゅうごくむすめ♡	アイリン夢空間（愛知）
ガロン	1,817,800	じい・くらっしゅーぶろん	アイリン夢空間（愛知）
ザベル	1,701,700	DYB-さよなら長野-EDO.Q	VG達人&H.Eアーサー（京都）
サスカッチ	1,654,100	じい・くらっしゅーあーるおーけい	アイリン夢空間（愛知）

■ストリートファイターⅢ（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
ユン&ヤン	5,724,900	神魔千里(放)(送)(終)(了)	TAITO INN 町田（東京）
オロ	6,363,200	CYR-KSL WARRIOR	TAITO INN 町田（東京）

■ナックルヘッズ（ナムコ）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
ロブ・ビンセント	1,848,000	機械はいご(ほ)	モンキーハウス本館（福岡）
クリスティン・ミャオ	1,522,800	G.M.C.機械T・H(ほ)	モンキーハウス本館（福岡）
グレゴリー・ダレル	2,165,800	G.M.C.機械T・H(ほ)	モンキーハウス本館（福岡）

タイトル	スコア	スコアラー	店名
セガラリー2 <チャンピオンシップ>（セガ）	4′03″28	やめましたWZH	GAME'S Will（京都）
サイヴァーン（カネコ）	25,631,270	なるぞう	アイリン夢空間（岐阜）
アームドポリスバトライダーB.Ver <上級>（エイティング／ライジング）	17,749,180	LAOS-長田仙人	ビッグウェーブ（高知）
マーヴルVS.カプコン（カプコン）	9,999,990+α	―	全国5店にて達成
メタルスラッグ（SNK）	5,980,580	SFみなみ館な人はむはむ㊇	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
パズルボブル4 <一人でパズル／ふつう>（タイトー）	222,140,480	HASEP	モンテカルロ（群馬）
私立ジャスティス学園（カプコン）	13,121,700	よーぽん。	ジョイフルランド（群馬）
ライデンファイターズ2（セイブ開発）	117,236,930	XRXいしはらくん	GAME'S MILK（京都）
プチカラット <うでだめし／ふつう>（タイトー）	16,913,840	間宮君	トライアミューズメントタワー（東京）
ル・マン24（セガ）	2′48″17	KMS㊓隊員㊎	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
ショックトルーパーズ（SNK／ザウルス）	30,914,600	JKP-ACE桑名委員長に感謝！	ジョスコ川西店プレイランド（兵庫）
～幕末浪漫～月華の剣士（SNK）	6,473,900	さすらいの糖胡	ファンタジーゾーン夢ランド（北海道）
バーチャファイター3tb（セガ）	1′33″68	トリフフェチNGP-㊙-N	電脳遊ing（山梨）
ソーラーアサルト リバイズド（コナミ）	1,793,500	ふえん	トライアミューズメントタワー（東京）
サイドバイサイド2 <超上級>（タイトー）	2′56″56	MICさんごめんなさいD.H㊖	VG達人&H.Eアーサー（長野）
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド（セガ）	119,680	ysk-与作	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
怒首領蜂 <タイプC>（アトラス／ケイブ）	688,915,680	ZBL-NAI	プレイスポットビッグワン（埼玉）
戦国ブレード <アイン>（彩京）	2,200,800	HYAKU-KTL-明大前アイン	プレイスポットすーるぽん（東京）
バトルガレッガ（エイティング／ライジング）	18,456,230	☆CAT'S-シネル	ゲームハート（愛知）
豪血寺外伝（アトラス）	3,945,600	じい・くらっしゅ-しいわいえい	アイリン夢空間（岐阜）
ガンバード <ヤンニャン>（ジャレコ／彩京）	2,159,000	戦国人ありがとう!! Y.S	プレイランドエフワン（宮城）
スーパーストリートファイターⅡ <バルログ>（カプコン）	2,209,800	ここへくるとき道に迷った。	モンキーハウス本館（福岡）
クイズF1 1・2フィニッシュ（アイレム）	4,124,800	安定君	モンキーハウス本館（福岡）
コラムスⅡ（セガ）	31面	ISH-..え	アイリン夢空間（岐阜）
バトランティス（コナミ）	2,107,880	穴を埋める事しか興味が無い男㋢♂	プレイスポットすーるぽん（東京）
テラフォース（日本物産）	1,688,100	との仕様-Ⓣ	GAME'S MILK（京都）

ゲームプラザ　ヴィクトリア　北海道
札幌市南区澄川4条3丁目　☎011-813-6025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リアルバウト餓狼伝説2 (李　香緋)	1,015,500	CHA	ALL
リアルバウト餓狼伝説2 (アンディ)	1,042,100	BOWIE	ALL
メタルスラッグ2	3,874,420	DST	ALL 残×0
マーヴルVS.カプコン	2,027,100	H. KODA	ALL リュウ＆春麗
アームドポリスバトライダー B.Ver	12,677,760	DDP番長	ALL クリッターIV
私立ジャスティス学園	2,969,800	KAZ	ALL 雹・雷蔵
Gダライアス (クシー)	32,857,190	T3-吉村(よ)	ALLラスボス30万落ち
バトルガレッガ (チッタ)	14,879,000	T3-吉村(よ)	ALL5面 1023万
X-MEN VS.ストリートファイター	2,101,900	H. KODA	ALLリュウ 春麗
ゲイングランド	30,512,705	VHA-G-NITA!	ALL 150秒設定

レタス702　北海道
札幌市北区北7条西2丁目15-1TMビル1F　☎011-737-61665

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レイストーム (R-GRAY1)	15,113,150	C3-IZU♡ だって女の子だもん	ALL(同) (滝)感動
レイストーム (R-GRAY2)	28,002,500	T3-WIZ☆ 彼女に骨抜き	ALL(同) (滝)感動
Gダライアス (ミュー)	29,498,700	いとー　モザイク外しは男の夢♡♡	ALL残2 1UP落とし(連)
★Gダライアス (ニュー)	38,449,470	T3-あのヒゲをもう一度マリ●ミ●ル	ALL(連) 512×2
Gダライアス (クシー)	33,105,950	T3-吉村(よ)	ALL(連) 1ボス15万落ち
Gダライアス (オミクロン)	53,350,560	うぃず夫先生（仮）	ALL(連) おさえ
ライデンファイターズ2	100,456,400	T3-ATS(弘) (女王様募集中)	ALL(連)1P側 スレイブ
アームドポリスバトライダー B.Ver	12,945,460	穴うめ冬木 マリ・フラ・カーペ	8面上級 乱入ボス×2
スーパーパズルファイターIIX	472,330	西野たたみ「電子メールで悪者を射殺」	ALL ドノヴァン
バトルガレッガ	13,209,660	MHA	ALL(連) シルバーソード

ファンタジーゾーン夢らんど　北海道
旭川市大町1条3丁目オークビル2F　☎0166-53-5332

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エアガイツ (スコアアタック)	101,230	さすらいの糖胡芦	ALL 三島　拳
エアガイツ (タイムアタック)	4′55″07	さすらいの糖胡芦	ALL 三島　拳
リアルバウト餓狼伝説2	1,270,000	MARS┳REI	ALL 不知火　舞
リアルバウト餓狼伝説2	1,210,600	おでん兄弟（弟）	ALL テリー
リアルバウト餓狼伝説2	1,329,900	さすらいの糖胡芦	ALL ジョー・東
メタルスラッグ2	2,620,500	素人	5面
★～幕末浪漫～月華の剣士	6,473,900	さすらいの糖胡芦	ALL 玄武の翁
～幕末浪漫～月華の剣士	40人斬り	さすらいの糖胡芦	サバイバル 楓
鉄拳3	1′34″15	穴うめ星人	ALL ニーナ
ヴァンパイアセイヴァー2	1,201,400	MARS┳REI	ALL モリガン

ワンコインA館　秋田
秋田市手形山崎町8-17　☎0188-31-5451

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リアルバウト餓狼伝説2 (ブルー・マリー)	821,000	REI	ギース面
エアガイツ	72,850	ソノマだめサーバー説　梅村丹八	ALL　C・T有 陽子
エアガイツ	60,570	モバイルデビュー NHK	ALL 李書文
エアガイツ	76,480	犬の部屋雨もり説 KING	ALL　C・T有 佐助
ブレイジングスター	36,979,220	6ボス200万落ち REI	7面連付 ウィンディナ
アームドポリスバトライダーB.Ver (練習)	3,377,170	吉田兄来て帰った説 AGT-TAL	ALL同付 エディット
アームドポリスバトライダーB.Ver (一般)	8,264,080	VHS	ALL同付 エディット
アームドポリスバトライダーB.Ver (特別)	3,398,410	吉田兄に笑われる説 AGT-TAL	11面同付 エディット
侍魂～サムライスピリッツ	919,100	REI	ALLナコルル ガンダラ有
侍魂～サムライスピリッツ	429,900	バイソン金返さない説　KING	ALL　右京 ガンダラ有

プレイゾーンJack & Betty山大前店　山形
山形市東原町1-2-13　☎023-625-5553

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アームドポリスバトライダー B.Ver	8,673,140	吉田兄	一般コース ALL
マーヴルVS.カプコン	2,074,200	ZAO-HIR	ALLモリガン＆リリス P×1
リアルバウト餓狼伝説2 (舞)	1,165,500	ZAO-HIR	ALL
リアルバウト餓狼伝説2 (ギース)	1,025,600	空欄必滅特務隊2番組隊長(補)アンドュ	ALL
エアガイツ	5′47″35	3日天下でアリャコリャリャFJK(N)	ALL ナジーム
エアガイツ	5′17″78	CRA	ALL 李書文
エアガイツ	101,410	CRA	ALL 李書文

プレイランドエフワン　宮城
仙台市青葉区中央2-6-6タベイビルB1　☎022-261-5782

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★マーヴルVS.カプコン	9,999,990＋α	R	ALL (連)シャドウレディ＆春麗
ブレイジングスター	58,192,530	ヤシの木フェチ(粗)	ALL(連) DINO135
私立ジャスティス学園	12,570,400	本当に休業しましたジャスティスメン	ALL(連)(同) 雹＆恭介
★ストライカーズ1945II (キ84疾風)	3,128,300	オティンティン	ALL(連)
ストライカーズ1945II (P-38ライトニング)	2,121,500	T. N.ディヴォリューション	2-6(連)
Gダライアス (ラムダ)	30,257,000	MLN	ALL(連)
Gダライアス (クシー)	32,946,390	ENK-RIJ(改)	ALL(連)
ストリートファイターIII2ndインパクト (リュウ)	5,951,200	SOP-たりたり(粗)	ALL(連)(同)
怒首領蜂 (タイプC)	485,029,810	松葉クズシ（48）	ポォーALL CS　残×0
★ガンバード (ヤンニャン)	2,159,000	戦国人ありがとう!! Y. S	ALL(連)

VG達人& H. E　アーサー　長野
長野市三輪田町1313-10　☎026-235-5391

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ヴァンパイアセイヴァー (ザベル)	1,701,700	DYB-さよなら長野-EDO. Q	ALL(連) ノーマル設定
★サイドバイサイド2 (超上級)	2′56″56	MICさんごめんなさいD. H(隊)	新Ver AT
デイトナUSA (上級)	3′06″62	ぎるはま(爆)隊長(欽)	T・A完走
Gダライアス (ラムダ)	27,103,000	COM	ALL (連)
Gダライアス (ニュー)	35,147,800	MGL-霊仙寺こーち-AOM	ALL (連)
リアルバウト餓狼伝説2 (クラウザー)	1,211,300	118	ALL
バトルガレッガ	15,053,960	MGL-綾瀬彰文(L)	ALL (連)ガイン
バトルガレッガ	12,442,080	MGL-彩瀬彰文(L)	ALL (連)チッタ
バトルガレッガ	13,505,200	MGL-AOM	ALL (連)ボーンナム
怒首領蜂 (タイプC)	120,055,950	コスプレ回避記念! JCS-桜子	2-7 穴うめ

アミューズメントパラダイス　長野
松本市中央1-11-5三伸ビル1F　☎0263-33-5994

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エアガイツ	86,680	M3	ALL サスケ
天地を喰らうII (関羽)	2,722,450	たこばやし★店員★	ALL 次回はホテル
リアルバウト餓狼伝説2 (キムカッファン)	1,245,500	TRD	ALL 隠し(有)り
戦国ブレード (翔丸)	179,200	TAK時々LED MIDORIで天誅	2面これは ころんだんだ
怒首領蜂 (タイプC)	1,001,200	TAK時々LED (チン○スレベル)	2面別に見てたわけじゃ
ストライカーズ1945II (F-5Uパンケーキ)	54,000	TAK時々LED (チン○スレベル)	1面見られてると燃える
ストライカーズ1945II (P38ライトニング)	49,000	TAK時々LED (チン○スレベル)	1面ちらちらこっち見る
ストライカーズ1945II (フォッケウルフTal52)	25,800	TAK時々LED (チン○スレベル)	1面ページを持ってくな
ストライカーズ1945II (DH98モスキート)	17,400	TAK時々LED (チン○スレベル)	1面オレはハウスのプロ
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド (マツシマ)	50	TAK時々LED (チン○スレベル)	1面どうだ すごいだろ？

プレイシティキャロット松本店　長野
松本市中央1-3-7セントラルビルB1F　☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズ2	106,700,480	Joupiuss. v. R	ALL(連)付 ジャッジスピア
ライデンファイターズ2	102,303,080	牛山	ALL(連)付 スレイブ
怒首領蜂 (タイプB)	453,694,280	HLK	ALL 残×0
ストライカーズ1945II (震電J7W)	2,274,100	HLK	2-8(連)付
ストライカーズ1945II (F5-Uパンケーキ)	1,932,000	TAD	2-5(連)付
ストライカーズ1945II (DH98モスキート)	1,896,100	HLK	2-5(連)付
ストライカーズ1945II (P38ライトニング)	1,821,200	TAD	2-5(連)付
戦国ブレード (アイン)	1,802,300	(改)おさる	2-7(連)付
パズルボブル4	72,298,780	ブロッキングできずキレた!(牛)	ALL 一人、普通
ゼロガンナー	795,000	弟子は取らん!(牛)	8面

TILT神保町店　東京
千代田区神田神保町2-14-4　☎03-3262-2823

タイトル	スコア	スコアラー	備考
電車でGO! 2 高速編 (秋田新幹線こまち)	228.8km	ああ～ん	98点残89秒 PROモード
電車でGO! 2 高速編 (ほくほく線)	248.5km	(で)	100点残12秒 PROモード
電車でGO! 2 高速編 (京浜東北線)	180.7km	穴埋めーん＝	82点残91秒
プチカラット (うでだめし・かんたん)	3,352,430	ま	ALL サファイア
プチカラット (うでだめし・ふつう)	15,888,110	さ	ALL サファイア
プチカラット (うでだめし・むずかしい)	7,844,270	る	ALL サファイア
プチカラット (おはなし・ふつう)	1,947,570	。	ALLパーズ
ライデンファイターズ2	116,524,240	GAP	ALL 2P側使用
ライデンファイターズ2	113,968,260	G氏とD氏を尊敬するSWY	ALL
ストライカーズ1945II (P38ライトニング)	2,177,300	マサ・サイトウ	2-6

トライアミューズメントタワー　東京
千代田区外神田4-3-10　☎03-5295-2345

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★対戦タントアール サシッす!!	104,400	PE使いB・M	ALL 理論上カンスト
サイヴァーン	23,063,140	CKL-ESK	(連付) ALL　3号機
★プチカラット (うでだめしふつう)	16,913,840	間宮君	ALL サファイア使用
Gダライアス (λ-zone)	38,326,250	トンファー (ケモノ師匠)	ALL
★Gダライアス (ο-zone)	54,051,450	金澤君	ALL ソリド×2
★ソーラーアサルト リバイズド	1,793,500	ふえん	ALL　AUTO ロードブリティッ
アルティメット エコロジー	2,531,600	CRM-ZAC-改造人間-ドゾンぱち	ALL　連付 ビバ2000
レイストーム (RG-11)	16,769,850	4545XYZ連合 T³-ゆのっぴい(鹿)	ALL 残り機つぶし1回
パイプドリーム (RG-1)	5,154,150	淫獣聖戦TZW	ALL　連付 あと5000点
ダライアスEX	10,362,890	PGN-SVG	Wゾーン　ALL

竹芝アミュージアム　東京
港区海岸1-13-3ベイビュー竹芝1F　☎03-3436-5088

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★対戦タントアールサシッす!!	104,400	JAG-MIYA氏	ALL マシンガン命
リアルバウト餓狼伝説2 (テリー)	1,011,100	JAG-IGA夫(富)	ALL -5kg
リアルバウト餓狼伝説2 (ジョー東)	825,300	GTO-KFC ケンタじゃないよ。	ALL タイガー野郎
アームドポリスバトライダー (練習)	2,922,200	MIS(由)-Mrウンチ	ALL
ストライカーズ1945II (キ84疾風)	2,388,300	ZSM	2-8 1周目1ミス
ストライカーズ1945II (P38ライトニング)	1,301,400	Mrウンチ西へ東へ	2-1
メタルスラッグ2	3,923,610	MIYA氏	6面中ボス
セガラリー2 (初級)	2′52″46	MIS(由)	ALL ランチャ
セガラリー2 (超上級)	2′51″96	上原　多香子	ALL ランチャ
サイドバイサイド2 (超弩級)	2′57″26	(爆)ナイトキッズ 出門　昼	ALL セリカAT

プラボ赤坂　東京
港区赤坂4-2-6グリーンビル赤坂1F・2F　☎03-5570-5094

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エアガイツ (ハイスコア)	81,370	DRF	SHUWEN CPU戦2本
エアガイツ (タイムトライアル)	7′42″83	SQR	YOKO CPU戦2本
マーヴルVS.カプコン	930,200	CAP	春麗& ウォーマシン
鉄拳3	3′16″483	YOU	ブライアン CPU戦3本
トップスケーター (EASY)	849,005	NAN	KENTA
トップスケーター (HARD)	632,540	TRJ	KENTA
ライデンファイターズ2	14,084,590	SAD	S-7クリア 連有り
湾岸戦争 (中級)	5,373,000	H・M	ALLクリア
闘魂烈伝3	ALLクリア	グラップラー春巻だちょー♡	全キャラでALLクリア

荏原ゲームコーナー　東京
品川区旗の台3-12-3　☎03-3781-4359

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★対戦タントアールサシッす!!	104,400	グレートマシンガン番長MIYA氏	ALLマシンガンキング
メタルスラッグ2	3,913,100	メガネッ娘番長 JAG-MIYA氏	St. 6
電車でGO! 2 高速編	59.7km	おセンチ番長流れ旅 EGC-MIS(由)	ALL中級
エアガイツ	102,040	狼少女番長純情派 EGC-(袖)の人	ALL(真) JO使用
エアガイツ	4′53″14	プリズム番長熱血編 タンゲー教(袖)の人	ALL(真) JO使用
エアガイツ	97,780	みつめて番長地獄変 TDF-足軽	ALL(真) 陽子使用
エアガイツ	5′38″85	ソフィアさんにつれない番長　足軽	ALL(真) 陽子使用
ブレイジングスター	45,934,210	ラ・ネージュ番長 EGC-(怒)PT	7面(連)付 アリュス使用
サイドバイサイド2RR (超弩級)	2′55″96	また来てね番長 D・Hill(爆)	ランサーAT
サーティテスト	22″76	パチスロ番長金欠編 OYA-G	ALL91点

プレイスポット　すーるぽん　東京
渋谷区渋谷1-27-1　☎03-3407-7313

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウィンターヒート (ダウンヒル)	28″71	ZBL-JAM おじさん	輪切り人間（黒）
ウィンターヒート (ボブスレー)	41″24	MAX	ロシア人
Gダライアス (クシー)	33,793,380	T3-ででお星人	ALL 512×0(連)付
バトルガレッガ	15,873,340	NGT-キャサ夫	ALL　4号機 5面＝1060万
バトルガレッガ	13,903,150	ムッシュかまやつ	ALLチッタ 5面＝970万
★戦国ブレード (アイン)	2,200,800	HYAKU-KTL -明大前アイン	ALL 1周＝123.9万(連)付
天地を喰らうII (魏延)	3,930,700	あとは3面までしだい (松)CHAN	ALL (連)付
★バトランティス	2,107,880	穴を埋める事しか興味が無い男(で)♂	ALL　3人設定 残0　(連)付

チャレハイ通信

●レタス702（北海道）
★T3-WIZ様，C3-IZU様。ご来店ありがとうございました。常連一同，来店のたびに目からウロコが落ちまくっています。

●ワンコインA館（秋田）
★常連さんのご厚意によるホームページのURL公開許可がおりましたのｹ，お知らせします。http://titan.ie.akita-u.ac.jp/˜take/oneco/top.htmlです。ぜひ見てください。

●PC立川店（東京）
★『ツインビーヤッホー!』，『達人王』の入荷を予定しています。また，最近入荷した『スターフォース』が好評稼働中です。

●PC巣鴨店（東京）
★『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド』／119,680／ysk-与作／ALL

●プラボ赤坂（東京）
★『闘魂烈伝3』が異様な盛り上がりを見せています。対戦3台用意してますので，我こそはと思う人はぜひ当店へ。

● ゲーム・パリティビット（東京）
★一部常連の間で『バスアングラー』が流行

○○○ CHALLENGE! HIGH SCORE! ○○○

ゲーム・パリティビット　東京
渋谷区笹塚1-57-10笹塚駅前ビル2F　☎03-3376-0525

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウィンターヒート（ダウンヒル）	28″34	ZBL-LIE(欽)	ドイツ人使用 ノーマル
バスアングラー（トーナメント）	5,053kg	バルキューバー同盟 TER-うえだ	グラブ使用 67.4cm
★対戦タントアールサシッす!!	104,400	JAMおじさん	ALL ノーマル
ストライカーズ1945II（フォッケウルフTal52）	2,388,500	フランシスコN. F	2-6 なんとなく。
ライデンファイターズ2（ヘルダイバー）	94,867,170	うーボロボロ STF-寛千代	ALL来店 連なし、感謝(店)
逆鱗弾（タイプC）	1,427,060	JAMおじさん	ALL 2P側
トライゴン	1,461,630	FRE-02-JIN	2-6(連)

ジョイフルランドヒノーズ下井草　東京
杉並区下井草2-44-7　ゲームコーナー1Fカウンター　☎03-3399-2155

タイトル	スコア	スコアラー	備考
堕落天使（ハリーネス）	336,100	NEZ-GYO	ALL P×12
ブレイジングスター（ヘルハウンド）	60,036,800	よーじ	ALL (連)
ブレイジングスター（ウインディナ）	65,182,050	ELT-星白金-HIR	ALL (連)
ブレイジングスター（アリュステイルム）	66,013,260	よーじくん	ALL (連)
ブレイジングスター（パプロス）	60,023,820	よーじくん	ALL (連)
ブレイジングスター（DINO135）	60,481,860	よどさん	ALL (連)
ブレイジングスター（DINO246）	55,439,190	ELT-星白金-HIR	ALL (連)
★私立ジャスティス学園（フリーセレクト）	13,121,700	よーぽん。	ALL (連)(同) 電&恭介
★Gダライアス（ゾーンλ）	31,265,190	京城ミッフィー	ALL (連)
G-ダライアス（ゾーンν）	37,041,790	クリオネとゆかいな仲間たち	ALL (連)

セントラル日吉店　J & B日吉店　合同集計　神奈川
横浜市港北区日吉本町1-20-8　☎045-564-1034

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★マーヴルVS.カプコン	9,999,990＋α	リリス-FAM	ALL春麗＆シャドウレディ 強K(連)
ストリートファイターIII2ndインパクト（リュウ）	6,712,800	SOP-たりたり(粗)	ALL真豪鬼 コンプリート
メタルスラッグ2	3,935,790	KOF	ALL
ロジックプロ	70,890	S. B. N	FINAL ALLローマ
アームドポリスバトライダー（一般コース）	8,612,690	SOPⓏ(粗)	6面ALL
アームドポリスバトライダー（スペシャルコース）	7,201,440	HIV島田　1面落ちガレッガラスボス	17面ALL
バトルガレッガ	12,635,050	DXP親愛なるOWA氏にささぐ!	ALL3号機 トリ155万
モンスターランド	4,063GOLD	HIV島田 5,101,380	ALL

ICサービス千歳船橋＆経堂店　東京
世田谷区船橋1-14-2　☎03-3426-8528

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーヴルVS.カプコン	2,544,700	パワーグラデーション	ALL
マーヴルVS.カプコン	2,491,400	FINAL MASUKAKI	ALL
マーヴルVS.カプコン	2,353,000	MARAEMON	ALL
リアルバウト餓狼伝説2（ホンフゥ）	952,700	S・I	ALL
パズルボブル4（1人でパズル）	23,256,210	さくら見てえー! by杉原みのり	R-10 ふつう
パズルボブル3（1人でパズル）	19,492,270	砧の星	R-18 ふつう
私立ジャスティス学園	4,185,000	コーヘイ	ALL
雷電2	2,347,130	むらちゃん	2-2連付

プレイシティキャロット一橋学園店　東京
小平市学園東町1-4-33　☎0423-45-6356

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エアガイツ	5′29″03	しゅんた	ALL 三島　拳
エアガイツ	5′47″43	しゅんた	ALL クラウド
エアガイツ	6′02″95	EIT	ALL 李書文
エアガイツ	6′42″21	おかき♡	ALL ナジーム
エアガイツ	6′45″14	chair	ALL ジョー
★エアガイツ	113,440	ELT	ALL 李書文
エアガイツ	104,250	しゅんた	ALL 三島　拳
エアガイツ	101,620	おかき♡	ALL ダッシャー猪場
エアガイツ	105,580	おかき♡	ALL ナジーム
エアガイツ	100,210	K3T	ALL 佐助

タイトーイン戸塚西口・マーメイド合同　神奈川
横浜市戸塚区戸塚町4023　☎045-881-6757

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズ2	110,584,010	ミクラス×1落ち 僻む裸の王様!!	ALL(連)スレイブ
バトルガレッガ	14,490,020	STF-アルベリ パンー角刈り組一号	ALL(連)ミヤモト
グラディウスIII	3周目9面	メガロでプレイ出来ます!!	B装備

ICサービス砧＆狛江店　東京
世田谷区砧5-1-18サマリヤマンション1F　☎03-3416-2983

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーヴルVS.カプコン	2,335,200	ZCY（ウルバリン）	ALL
マーヴルVS.カプコン	1,948,700	SOX♂（ウォーマシン）	ボスおち
マーヴルVS.カプコン	1,794,100	KVV（ガンビット）	ALL
鉄拳3	2′40″41	K. Y	
鉄拳3	2′54″73	K. Y	
ストリートファイターIII（ネクロ）	1,755,900	K. Y	ALL
私立ジャスティス学園	2,015,400	H. S	ALL
燃えよゴンタ	255,500	ズビシッと行こうよ by　神崎　リオ	4人目おち
ダンクドリーム	130	K. D	ALL

P. C立川店　東京
立川市柴崎町3-3-9　☎042-524-1156

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Gダライアス（オミクロン）	53,725,620	メルフィナは今の僕の全てです　XYZ	ALL 結婚してちょ♡
Gダライアス（ミュー）	33,994,390	4649ラクダ連合 カメ担当(し)	ALLしっぽ×○ 両手×○運をくれ
レイストーム（R-GRAY1）	16,535,950	PC立川ハイスコア担当O. K	ALL目指すは夢の1700万！
バトルガレッガ	15,382,940	ジークジオン H. F	ALL　G-913 ＝230万
ナムコクラシックコレクションVOL.1（ゼビウスアレンジ）	6,224,300	ALT・AKI	ALL連付
★ウィンターヒート（クロスカントリー）	4′36″33	SMK師匠	リック使用
ビッグトーナメントゴルフ	-22打	SMK師匠	ALL ドイツ人
D & Dタワーオブドゥーム	1,142,001	SMK師匠	ALL ファイター使用
ゼロウイング	9,147,910	げっしー	3-3
R-TYPE	1,937,900	4649フクダ連合 EZN　そして、風になった。	2周ALL残1

ゲームプラザニューヨーク大船店　神奈川
鎌倉市大船1-22-26大船会館2F　☎0467-44-0027

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メタルスラッグ2	3,884,240	H. K	6面ボス
ストライカーズ1945II（P38ライトニング）	1,932,600	たこ助	2-4
★ストライカーズ1945II（DH98モスキート）	2,880,300	打倒毛利	ALL 残×0Ⓑ×2
怒首領蜂（タイプA）	180,462,720	北本さん	2-7 ショット強化
プチカラット（うでだめし）	3,593,090	シル	ALL ふつう
プチカラット（うでだめし）	2,758,850	おがピー	ALL むずかしい
リアルバウト餓狼伝説2（山崎）	1,398,500	K. S	ALL 無敗
リアルバウト餓狼伝説2（キム）	976,000	O. S	ALL 無敗
リアルバウト餓狼伝説2（秦崇雷）	971,500	H. K	ALL 無敗

プレイシティキャロット巣鴨店　東京
豊島区巣鴨1-15-1ミヤタビルB1・B2　☎03-3943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★メタルスラッグ2	5,980,580	SFなつみ館な人 はむはむ(葵)	連付ALL 残×0
ブレイジングスター	51,738,450	うんこ	連付ALL
アームドポリスバトライダーB.Ver（スペシャルコース）	7,296,740	クリアしただけ	ALL
エアガイツ	97,390	一流のゲームファン	ALL 5′21″75
スターグラディエイター2（シェイカー）	5′01″03	DGZ-こまつゆ	ALL
★対戦タントアールサシッす!!	104,400	DGZ-こまつゆ	ALL
★ル・マン24スプリントシティ	2′48″17	KMS(爆)隊員(欽)	完走
★バトルトライスト（NEW Ver　バイツ）	289,300	やっと出たー②	ALL ALL(パ)
バトルトライスト（NEW Ver　アレックス）	282,100	もういいや②	ALL ALL(パ)
バトルトライスト（NEW Ver　タケル）	280,300	ダメすぎ②	ALL ALL(パ)

TAITO INN　町田　東京
町田市原町田6-14-8　☎0427-28-8693

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★魚ポコ	6,157,500	F. K-モリソヴァ（金返せ!!by FUS）	ALL 13 23
ライデンファイターズ2	101,035,980	KSL-WARRIOR	ALL(連)付 ジャッジスピア
ストリートファイターIII2ndインパクト（オロ）	7,405,200	早く帰りたい	ALL(連)付
Gダライアス（オミクロン）	53,780,600	岡田嘉穂	ALL(連)付
★ストリートファイターIII（ユン＆ヤン）	5,724,900	神魔千里(放)(送)(終)(了)	ALL(連)付
★ストリートファイターIII（オロ）	6,363,200	CYR-KSL WARRIOR	ALL(連)付
ストリートファイターIII（ショーン）	3,103,100	挑戦と実行	ALL(連)付

ゲーム倶楽部　神奈川
鎌倉市大船1-23-7万屋ビル1F　☎0467-44-1963

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターIII2ndインパクト（ダッドリー）	4,974,000	KAZ	ALL ロケットアッパー
ストリートファイターIII2ndインパクト（リュウ）	5,460,800	ABC	ALL真昇龍拳
エアガイツ	108,610	やや中林	ALL ヨーコ
★マーヴルVS.カプコン	9,999,990	SnRun-y	ALL(連) 春麗＆Sレディー
アームドポリスバトライダー	11,571,450	PLF	ALL5ボス ×2(連)
マネーアイドル エクスチェンジャー	5,094,661	GPO-DAT	100万×4
ファイナルファイト	4,336,070	これまつ（チバレイズ好き）	ALL ハガー連
エアガイツ	5′38″84	やや康貴	ALL ヨーコ
魚ポコ	3,687,200	ECM-ZENJI	29話1コイン
バーチャファイター3	2′08″37	GPO-DAT	ALL カゲ

Jogo江古田店　東京
練馬区旭丘1-71-10　☎03-3954-9261

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リアルバウト餓狼伝説2（ジョー東）	1,359,300	レーサー	ALL
ハイパーオリンピック インナガノ	315.6	LKR	ラージヒル
ハイパーオリンピック インナガノ	279.75	えび	エアリアル
ハイパーオリンピック インナガノ	34″550	ザ☆キラートマト	リュージュ
ハイパーオリンピック インナガノ	1′11″27	Horizon Seeker	アルペンスキー Gスラローム
ハイパーオリンピック インナガノ	1′12″97	ザ☆キラートマト	アルペンスキー ダウンヒル
★ストリートファイターIII2ndインパクト（豪鬼）	9,035,500	ぽーず	ALL (連)(同)
★ストリートファイターIII2ndインパクト（リュウ）	7,134,000	ザ☆キラートマト	ALL (連)
★ストリートファイターIII2ndインパクト（エレナ）	6,731,600	めぐみさん結婚おめでとうございます。	ALL (連)
★ストリートファイターIII2ndインパクト（ショーン）	6,444,900	めぐみさん結婚おめでとうございます。	ALL (連)

ゲームイン　セブンアイランド　神奈川
横浜市西区南幸1-5-29　☎045-314-2205

タイトル	スコア	スコアラー	備考
プチカラット（うでだめし）	4,291,610	真音ぱの（SAT）	ふつう パール＆デール

プレイアイシー鶴巻店＆伊勢原店　合同集計　神奈川
秦野市鶴巻北2-5-13　☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
モトクロスGO!（上級）	3′17″05	D. T中村	完走(鶴) デビル
モトクロスGO!（中級）	1′43″33	マスタ吉君	完走(鶴)
エアガイツ	9′18″68	ALX	クリア(鶴) YOKO
パズルボブル4（1人でパズル　ふつう）	31,760,060	D. T中村	R-20(鶴)
リアルバウト餓狼伝説2	937,600	TAD	ギース(伊)
ブレイジングスター	11,081,180	EVA	ウィンディナ(伊)
マーヴルVS.カプコン	1,243,702	M. W	ウルヴァリン 春麗(伊)
メタルスラッグ2	1,513,561	DDD	(伊)
ライデンファイターズ2	13,241,820	池原	S-6(鶴)
上海　万里の長城	735,920	D.T中村	R-28(鶴)

中！　話は変わりまして，最近個人所有基板をよくお借りしています。みなさん，ありがとうございます。

●ゲームプラザニューヨーク大船店（神奈川）

★『電車でGO!2高速編』，『マイエンジェル3』など，春の新作ゲームが続々入荷中です。また，ビリヤード・コーナーでは，モーニングサービス等，さまざまな割引サービスを行なっております。ぜひ一度ご来店ください。

●Peak　to　Peak（千葉）

★『リアルバウト餓狼伝説2』，『オラトリオ・タングラム』入荷しました。『オラタン』はなんと1プレイ100円です！　みなさんぜひ遊びに来てください。

●ギャレッソ津田沼＆新宿店（千葉）

★今さらながら『バトルガレッガ』2台になりました（4月4日現在）。

●八千代プレイランドカーニバル（千葉）

★毎月第4土曜日に，1時間300円のフリープレイ大会をやっています。9:00～13:00の間だけですが，質にこだわらなければ激安です。月イチくらいで対戦大会もやっていますので，ぜひお立ち寄りください。

●ポールポジション（千葉）

ポールポジション　千葉
千葉市中央区春日2-25-5三央第一ビルB1F　☎043-203-1057

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ブレイジングスター	23,348,110	DAN	ペプロス 7面
三輪サンちゃん	5,623,660	RED	
FIA	1,025,250	芝緒破瑠	JA-37（7面）
スラップファイト	9,999,990＋α	Ark	ヘルパーなし 連なし
ストラテジーX	53,419	Ark	2周目3面
天地を喰らう（張替）	5,259,800	K. O	ALL連付
テディーボーイブルース	1,091,830	RED	R 26
ポールポジション2（富士）	236″47	EFFちしま	タイムぎりぎりり
スーパーパンチアウト!!（ドランケンスキー）	30″87	AEX-やまやん	
スーパーパンチアウト!!（S.マッチョマン）	1′17″57	AEX-やまやん	

ゲームコーナーヤングパレス　千葉
鴨川市横渚884-6　☎0470-93-6431

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バスアングラー（トーナメント）	3,904g	HARD-HPE 夜もねむれません!	60.3cm
アームドポリスバトライダーB.Ver（上級）	14,970,500	AES-NAD 秋葉の方が高かった	ALL
ストライカーズ1945II（DH98モスキート）	2,411,300	Ating-AB平 機動公務員N氏完成	ALL連付
怒首領蜂（タイプC）	344,205,770	.A.もう少しで クリア　ガンバッテ	2-7連付 SHOT強化
ストライカーズ1945II（F5Uフライングパンケーキ）	2,141,200	HARD-TORA アングラーな人	2-6連付
ストライカーズ1945II（フォッケウルフTal52）	2,089,900	HARD-ENZO	2-7連付
パズルボブル4（おこさまモード）	47,968,950	FERC-KEDS	ALL
ファイターズヒストリーダイナマイト	1,392,350	HARD-HPI	ALL
マーヴルVS.カプコン	3,128,700	AES-茶柱 AES発動?	ALL連付 ジン&Wマシン
バスアングラー（トーナメント）	64.1cm	HARD-HPI 逃がした魚は……	3,831g

熊谷ガリバー　埼玉
熊谷市筑波2-49-9　☎0485-21-7821

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エアガイツ	4′57″95	〆切日に入荷	ALL 李　109,350点
ハーレーダビッドソン	4,846,800	GMB	ALL　AT パンヘッド
マーヴルVS.カプコン	1,817,300	とりあえずJO-G	ALL
ライデンファイターズ2	103,678,140	ミキ・マキコンビに グラ・トミたじたじ	ALL(連) (ス)×19
ライデンファイターズ2	92,294,170	この子速過ぎですわ by桐島恵理子	ALL(連)
Gダライアス（ニュー）	37,263,890	VLT-IRDJK	ALL(連)
Gダライアス（オミクロン）	52,061,250	全然つながりません IRD-ZKR	ALL(連)
D & Dタワーオブドゥーム	1,111,239	疲れた…　土筆	ALL×4
カイザーナックル	1,666,000	IQ?	ALL(必) 武龍
カイザーナックル	1,620,300	もう2度とやらない いちろう	ALL(必) 武龍使用

Peak to Peak　五香店　千葉
松戸市常盤平5丁目19番1号　五香駅西口ビル3F　☎047-330-6640

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アームドポリスバトライダー（上級）	6,614,680	S. S	7面
ライデンファイターズ2	100,154,890	POO	ALL(連)付 スレイブ
パズルボブル4（VS-COM）	1,920,850	バブルンは安室である　B. B	R-8 バブルン使用
プチカラット（うでだめし）	3,094,950	WEP（プチカラ刑事）	ふつう
メタルスラッグ2	3,192,810	メタスラのったら波動A＋B　DOD	5面
メタルスラッグ	1,423,170	我が好敵手ダッシュ野郎に捧ぐ　B. B	ALL
大好キッス	172,680	鈴木　美鈴(つ)	ハート129コ

遊'S　西川口店　埼玉
川口市並木3-7-1　☎048-252-7015

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズ2	107,834,620	ISO	ALL (連)スレイブ
ストライカーズ1945II（震電J7W）	1,715,000	LED	2-4 (連)
ストライカーズ1945II（DH98モスキート）	1,637,500	LED	2-3 (連)
ストライカーズ1945II（フォッケウルフTal52）	1,749,800	LED	2-4 (連)
魚ポコ	1,556,700	???	3-4

プレイシティキャロット筑波学園店　茨城
つくば市天久保1-5-3　☎0298-51-7581

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エアガイツ（スコア）	109,960	KUN	李　書文
エアガイツ（タイム）	4′31″51	KUN	李　書文
ストライカーズ1945II（DH98モスキート）	1,543,400	CF-SSS	2-3(連)

ゲームインパートナー　千葉
松戸市上本郷908-3　☎047-366-0801

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳3	2′49″71	SHU	木人
鉄拳3	2′46″85	SHU	レイ

GAME INN SAM　蕨店　埼玉
蕨市塚越1-2-5 2F　☎048-444-9025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストライカーズ1945II（P38ライトニング）	2,210,200	KTN㊙-SOS	(連)2-6 1周150万
ストライカーズ1945II（フォッケウルフTal52）	1,778,800	LED	(連)2-4 1周141万
ライデンファイターズ2	113,973,700	DAB. S	(連)ALL ジャッジスピア
ライデンファイターズ2	110,291,290	REF	(連)ALL ヘルダイバー
アームドポリスバトライダーB.Ver	13,731,530	ISO	上級コース
ブレイジングスター	59,109,580	SGL-SAKI（ABC）	(連)ALL ラスボス妥協
★対戦タントアールサシッす!!（ラッキ）	104,400	REF	ホッケーKING

トミーナムコ　群馬
高崎市本町69　☎027-325-2906

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★マーヴルVS.カプコン	9,999,990＋α	魔B党一おしょう	ALL春麗&シャドウレディー (連)同
リアルバウト餓狼伝説2（タン）	1,301,500	魔B党一おしょう	ALL
リアルバウト餓狼伝説2（ジョー）	1,237,200	魔B党一おしょう	ALL
リアルバウト餓狼伝説2（ホンフウ）	829,600	魔B党一おしょう	ALL
リアルバウト餓狼伝説2（ギース）	794,800	放課後穴うめクラブ一とのまくん	ALL
リアルバウト餓狼伝説2（リック）	764,100	魔B党一おしょう	ALL
リアルバウト餓狼伝説2（双角）	685,900	魔B党一おしょう	ALL
ストリートファイターIII2ndインパクト（ヤン）	4,151,600	魔B党一おしょう	ALL
アームドポリスバトライダーB.Ver	13,600,550	魔B党一おしょう	ラスボスまで 上級
ストライカーズ1945II（キ84疾風）	3,036,200	純平	ALL残×0 (連)ボム×1

ギャレッソ津田沼＆新宿店　千葉
船橋市前原西2-15-16酒井ビル内　☎0474-74-4761

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★対戦タントアールサシッす!!	104,400	NST-にっき～	ALL
全日本プロレスフィーチャリングバーチャ	31′57″	パンクラシスト-MSA	小橋
プチカラット（うでだめし・ふつう）	10,074,070	なめ茸	ALL
ハーレーダビットソン	4,703,320	C. B. C. B	ALL F×RD
アームドポリスバトライダーB.Ver（上級コース）	7,696,060	かずほ	ALL
★ストライカーズ1945II（F5Uフライングパンケーキ）	3,035,600	無難師匠Ⓕ	ALL残×1 B×2
ストライカーズ1945II（DH98モスキート）	2,428,100	モーニング息子	2-7(連)
Gダライアス（ラムダ）	31,008,820	京城ミッフィー	ALL
Gダライアス（ニュー）	38,437,890	ゴリオネ師匠	ALL
バトルガレッガ	16,380,600	安藤希♡	ALL(連) ワイルドスネイル

ゲームプラザ　コトブキ　埼玉
浦和市白幡5-1-28　☎048-838-6631

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーヴルVS.カプコン	1,608,200	ふがく	ALL ロック＆リュウ
マーヴルVS.カプコン	1,352,000	RIO	ALL モリガン＆飛竜
プチカラット（うでだめし・むずい）	2,751,860	もんちゃん	ALL
パズルボブル4（ふつう）	4,252,140	ふがく	R14でミス
ぷよぷよSUN（やさしい）	969,258	死ぬまでぷよぷよ同盟　Y. I	ALL　18、16、16
～幕末浪漫～月華の剣士	4,686,900	ふがく	ALL 翁
～幕末浪漫～月華の剣士	1,382,500	H. M	ALL 雪
リアルバウト餓狼伝説2（ジョー・東）	965,000	ふがく	ALL

モンテカルロ　群馬
高崎市中紺屋町11　☎027-323-2361

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★マーヴルVS.カプコン	9,999,990＋α	魔B党一おしょう	ALL春麗 &Sレディ
リアルバウト餓狼伝説2（ホンフゥ）	1,222,800	魔B党一おしょう	ALL
エアガイツ（スコア・ハン）	103,980	I. C. B. M.	ALL
エアガイツ（タイム・ハン）	5′43″67	I. C. B. M.	ALL
エアガイツ（タイム・ジョー）	5′30″40	ウェンディ出てくれ!!　へっぽこV	ALL
ストリートファイターIII2ndインパクト（いぶき）	3,876,500	[illegible]	ALL
アームドポリスバトライダーB.Ver	9,164,030	[illegible]	ALL上級 すとろーまん
★パズルボブル4（パズル・ふつう）	222,140,480	HASEP	ALL
サイドバイサイド2RR（上級）	3′09″46	JKR RRは加速悪い?	GT-R MT
サイドバイサイド2RR（超弩級・逆走）	3′01″86	JKR	インプレッサ AT

八千代プレイランドカーニバル　千葉
八千代市八千代台東1-6-17八千代コパボウル1F　☎0474-85-2235

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーヴルVS.カプコン	2,280,200	K. H	ALL
バトルトライスト（バイツ）	126,000		ALL　NEWバージョン
ライデンファイターズ2	43,922,280		S-6(連) スレイブ
ライデンファイターズ2	39,652,250		S-6(連) ジャッジスピア
ライデンファイターズ2	36,934,060		S-5(連) フライングレイ
ライデンファイターズ2	23,220,170		S-3(連) ダークスウォード
ライデンファイターズ2	20,769,780		S-3(連) ライデンMKIIB

プレイスポット　ビッグワン　埼玉
越谷市南越谷1-19-6　☎0489-87-3226

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★怒首領蜂（タイプC）	688,915,680	ZBL-NAI	2周ALL 残×3
Gダライアス（オミクロン）	50,486,390	TWT-G. GET	ALL連付
Gダライアス（ニュー）	37,718,080	YAN	ALL連付
ゼロガンナー	1,211,900	その通りでし～	ALL ガンシップ
リアルバウト餓狼伝説2	689,800	クリアしただけ シャンフェイ	ALL
Gダライアス（ミュー）	35,049,420	K・I	ALL連付
バトルトライスト	197,400	これが載るころには もういいⓣ	ツァイツァイ ALL

電脳空間　遊ing　山梨
甲府市中央1-1　☎0552-32-5656

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★バーチャファイター3td	1′33″68	ドリフフェチ NGP-(殺)-N	ALL カゲ
魚ポコ	5,160,700	SAS-ANPまだ まだこれからが勝負	ALL 45-9
ぷにっきいず	681,750	SAS-ANP	ALL 63ぷに
もうぢや	4,809,960	SAS-ANP(ひ) めどがたちました	ALL 全消し×9
マーヴルVS.カプコン	3,443,000	XEN-T. T㊤	ALL

★今月からお世話になります「ポールポジション」といいます。どうぞよろしくお願いします。西千葉にあるので，近辺の人はぜひお越しください。

●プレイスポットビッグワン（埼玉）

★このスコアが載る頃には，ZBL-NAI氏所有の『怒首領蜂スペシャルバージョン』を特別に借り入れ，当店においてあると思います。日本でただ1枚のSPバージョンをプレイしてください。多数のご来店お待ちしています。

●遊'S西川口店'（埼玉）

★『セガラリー2』（TWIN新ロム）入荷しました。タイム・アタック受付中です。

●熊谷ガリバー（埼玉）

★『電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム』の大会を行ないます。腕に自信のある人はぜひ参加してください。

● トミームナコ（群馬）

★店長がとのまくんに変わりました。よろしくお願いいたします。お店の雰囲気もちょっと変わったと思いますので，スコアラーのみなさん，ぜひ見にきてください。

● ゲームハート（愛知）

★今月号から集計に参加させていただきまし

○○○**CHALLENGE! HIGH SCORE!**○○○

ゲームコンドルパートII　静岡
静岡市鷹匠3-1-13スカイコーポ1F　☎054-255-4363

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	3,088,000	あの頃オイラも若かった。	4-5
ブレイジングスター	35,750,510	ASD-OKD-K UN-ぢょにーぷら	キャスター 夢×3
アームドポリスバトライダー（特別）	7,179,350	KILISAME-EEs	ゴール、ミヤグラst17
アームドポリスバトライダー（一般）	8,355,920	KILISAME-EEs	ゴール、ミヤグラALL
アームドポリスバトライダー（上級）		KILISAME-EEs	ゴールデンA ×3　ALL
怒首領蜂（タイプC）	250,434,920	ASD-SDD-カニ道楽	＝強 634ALL
クォース	247,300	1-EIJI パンチョネギ郎	＝762

プレイシティキャロット　アピア店　静岡
静岡市中吉田15-8プラザアピア1F　☎054-263-8604

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エアガイツ（スコア）	86,360	GSX-R	ALL
エアガイツ（タイム）	7′27″20	GSX-R	ALL
私立ジャスティス学園	2,388,100	?アンド?君	ALL
～幕末浪漫～月華の剣士	1,092,700	D. S	ALL 李烈火
～幕末浪漫～月華の剣士	936,200	K. F	ALL 楓

アイリン夢空間　岐阜
本巣郡穂積町稲里大西635　☎058-327-0218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ヴァンパイアセイヴァー（バレッタ）	1,861,100	すたあきゃっつーいし	ALL(連)(必)
★ヴァンパイアセイヴァー（ジェダ）	1,549,200	すたあきゃっつーときぼつ	ALL(連)(必)
★ヴァンパイアセイヴァー（デミトリ）	1,493,100	じい・くらっしゅーしいわいえい	ALL(連)(必)
★ヴァンパイアセイヴァー（アナカリス）	1,197,000	じい・くらっしゅーあーるおーけい	ALL(連)(必)
★ヴァンパイアセイヴァー（ビトクル）	1,396,800	じい・くらっしゅーしいわいえい	ALL(連)(必)
★ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	3,060,400	じい・くらっしゅーいしくん	ALL(連)(必)
★ヴァンパイアセイヴァー（レイレイ）	2,095,300	すたあきゃっつーちゅうごくむすめ♡	ALL(連)(必)
★ヴァンパイアセイヴァー（ガロン）	1,817,800	じい・くらっしゅーぶろん	ALL(連)(必)
★ヴァンパイアセイヴァー（サスカッチ）	1,654,100	じい・くらっしゅーあーるおーけい	ALL(連)(必)
★コラムスII	31面	ISH-..え	点78,443 ジュエル3,967

ゲームブルース　岐阜
大垣市高屋町1-43第1ビル1F　☎0584-82-6196

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エアガイツ	86,020	TOM・社長	書文 1cALL
エアガイツ	7′07″78	TOM・社長	書文 1cALL
マーヴルVS.カプコン	1,845,400	H・Y	ALL Wマシーン&ロックマン
ウィンターヒート（スピードスキー）	10″958	H・Y	
ウィンターヒート（スキージャンプ）	149.55m	H・Y	
ウィンターヒート（ショートトラック）	43″60	H・Y	
ウィンターヒート（スピードスケート）	84″12	AMQ	
ウィンターヒート（スラローム）	26″34	AMQ	
ウィンターヒート（クロスカントリー）	5′01″25	Y・S	
リアルバウト餓狼伝説2（李　香緋）	1,032,600	ATU	1cALL

ゲームハート　愛知
豊橋市大橋通り2-125　☎0532-53-1134

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パズルボブル4	164,234,230	SIN	ALL
ライデンファイターズ2	95,529,440	NAB	ALL(連) ヘルダイバー
ライデンファイターズ2	111,634,900	IML-NAK 新人プレイヤー	ALL(連) スレイブ
ストライカーズ1945II（F5Uフライングパンケーキ）	2,664,300	IML-UUU	2周ALL(連)
バトルガレッガ	18,456,230	☆CAT'S-シネル	ALL(連) ガイン
怒首領蜂（タイプB）	225,765,480	あなUME1号	2-6(連) レーザー
サンダードラゴンII	5,293,430	穴うめ・・2号	ALL(連) 2P
ウィンターヒート（ボブスレー）	41″43	穴うめ3号	ALL ロシア
ストライカーズ1945II（DH98モスキート）	1,777,700	穴うめ8号（鈍足自機愛好家）	2-4(連)

ゲームプラザ　イエローハット　愛知
名古屋市中村区則武1-11-9　☎052-453-5857

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーヴルVS.カプコン	2,391,600	SDR-えくすたあ	ALL ウオーマシン&ガンビット
エアガイツ（スコア）	90,100	ABE	JO ALL
エアガイツ（タイム）	5′59″04	ABE	JO ALL
ライデンファイターズ2	105,782,240	AKI(た)	ALL スレイブ

GAME'S MILK　京都
宇治市大久保町北ノ山101-5　☎0774-44-5770

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズ2	117,236,930	XRX いしはらくん	ALL(連) スレイブ（フェアリ）
ライデンファイターズ2	108,725,820	GSK	ALL(連) ライデンMk-II
ライデンファイターズ2	105,924,650	GSK	ALL(連) イレイザ
ライデンファイターズ2	106,750,820	GSK	ALL(連) ビーストウイング
ライデンファイターズ2	105,770,900	GSK	ALL(連) グリフィン
ライデンファイターズ2	106,481,570	GSK	ALL(連) エイジスIV
ライデンファイターズ2	105,924,650	GSK	ALL(連) デスヘッダ
★フェリオス（ハード）	1,243,540	天理剣聖 TEN	ALL(連)
★フェリオス（イージー）	859,310	天理剣聖 TEN	ALL(連)
★テラフォース	1,688,100	との仕様-Ⓣ	ALL(連) 相打ち7回

GAME's DRAGON　京都
上京区千本通千立売下る小山町888ドルスII1F　☎075-822-3017

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アームドポリスバトライダー B.Ver	12,769,060	これから通いますよろしく　PAL	最終面
ストリートファイターIII2ndインパクト（豪鬼）	8,192,600	こちらこそ	ALL(連)
ストリートファイターIII2ndインパクト（ヤン）	6,916,500	どうぞよろしく	ALL(連)
ストリートファイターIII2ndインパクト（リュウ）	5,632,000	この場をかりてごあいさつ	ALL(連) 担当より

GAME'S WiLL　京都
京都市左京区一乗寺高槻町20-1　☎＝

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★セガラリー2（チャンピオンシップ）	4′03″28	やめました WZH	ALL
バトルトライスト	257,700	ホシノルリ新艦長	ALL エレイン
エアガイツ	111,010	るり色と桜色の心拓	ALL 李
メタルスラッグ2	5,197,130	QQQ	ALL残2
★ストリートファイターIII2ndインパクト（ユリアン）	9,029,100	ツガ夫	ALL(連)
★ストリートファイターIII2ndインパクト（オロ）	7,798,600	L2A-GYO	ALL(連)
★ストリートファイターIII2ndインパクト（ヤン）	7,074,000	DIL(乗)	ALL(連)
ブレイジングスター	59,140,160	波乗りピカチュー	ALL(連)
ライデンファイターズ2	116,548,050	XRX いしはらくん	ALL(連) 残0　2P側
★Gダライアス（クシー）	33,813,210	愛してるよ！さくら L2A-大明神	ALL(連) 512×1

アミューズメントスペースフジ　大阪
大阪市北区天神橋4-10-8　☎06-356-3933

タイトル	スコア	スコアラー	備考
堕落天使	421,200	MIZ神-ZZ(か)	ALL 空手マン
エアガイツ	5′51″26	ホゲ氏（穴うめ）	ALL　ハン
ライデンファイターズ2	113,256,030	AXIOM-H・Y(奈)	ALL ジャッジスピア
ライデンファイターズ2	113,011,920	あと500万出せたらいーな。	ALL スレイブ
ストライカーズ1945II（震電J7W）	2,843,000	R-N 中野龍三	ALL

チャレンジャーガムガム店　大阪
吹田市岸部南1丁目24-9　☎06-317-0433

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ビートマニア2nd MIX（エキスパート・ボーカル）	Great　911	KOH?	ALL Good183
★エアガイツ（タイム）	4′13″39	K.N（19XXできねえ）	ALL　(同) 李
エアガイツ（スコア）	110,860	K.N	ALL　(同) 李
マーヴルVS.カプコン	1,332,800	D.K	ALL
アームドポリスバトライダー B.Ver	16,534,070	MJK♡ALN	ALL　上級 カーペット×3
アームドポリスバトライダー B.Ver	6,153,650	H.T	ALL　スペシャル グラスホッパー×3
私立ジャスティス学園	5,553,800	A.D	ALL
鉄拳3	1′06″31	シル子	ALL　(同) 予51秒

チャレンジャー関大前店　大阪
吹田市千里山東1-14-2　☎06-389-8072

タイトル	スコア	スコアラー	備考
電車でGO!2高速編（上級）	248.5km	FEV-EX.(た)	ALL　133秒　94点
電車でGO!2高速編（特級）	220.8km	コース別希望 FEV-EX.(た)	ALL　81秒　98点
侍魂～サムライスピリッツ	959,750	おっほい2号	ALL
侍魂～サムライスピリッツ	4′25″25	オッホォイ	ALL 羅刹　半蔵
サイヴァーン	12,704,250	UD-O	2-4 青いやつ使用
堕落天使（灰児）	271,100	ヤクザ強すぎ! やってれん　NOB	ラスボス　永 パコンボ使用
魚ポコ	3,407,100	DST♡まりりん FOREVER	5-3
セガラリー2（ストラトス）	4′13″82	Hitomiちゃん ♡　でもオトコよ!	ALL　MT そろそろ限界
D&Dダンジョンズ&ドラゴンズS. O. M	3,540,250	ネーム考え中	ALL 360万の壁
電脳戦機バーチャロン（V. R.テムジン）	6′26″72	カジ　Go to フクオカ	ALL ベリーハード

タウンスポットプレイランド　大阪
＝木市中津町4-3　☎0726-37-5311

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リアルバウト餓狼伝説2（ホンフウ）	1,205,400	MIZ神-ZZ(か)	ALL
バトルトライスト（タケル）	287,400	MIZ神-ZZ(か)	ALL
バトルトライスト（ザンコク）	283,200	森下純菜♡MSV	ALL
バトルトライスト（バイツ）	278,300	ALLⓅ	ALL
メタルスラッグ2	4,186,760	ROL.ロリー	1c6面
エアガイツ	105,310	愚地独歩	ALL
エアガイツ	5′08″15	あと40秒くらい	ALL
マーヴルVS.カプコン	3,147,400	KOS-GHQ	ALL
X-MEN VS.ストリートファイター	2,684,700	KOS-GHQ	ALL
ストリートファイターIII2ndインパクト（ヒューゴー）	3,940,300	大河内　康子	ALL

プレイシティチャレンジャー　大阪
守口市土居町8-11　☎06-994-7476

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゼロガンナー	977,500	ゼロガンナー危機サトル	10面 コブラ改
メタルスラッグ2	3,748,660	T. Y	6面まで
アームドポリスバトライダー	9,221,800	A. K	上級7面 カーペット
マーヴルVS.カプコン	4,832,200	YAS軍02	ALL ガンビット・ロックマン
怒首領蜂（タイプA）	102,997,450	DDI	レーザー強化 2-5
怒首領蜂（タイプC）	210,885,320	ACE	ショット強化 2-5
ブレイジングスター	24,810,740	NOR	6面ボスまで (連)有り

アミューズメントスクエア　WING　和歌山
和歌山市島崎町3-1ローソン島崎町店2F　☎0734-32-2566

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サイヴァーン	20,649,870	すみっち	ALL タイプ3
サイヴァーン	19,657,520	うしっさん	2周目4面 タイプ1
侍魂～サムライスピリッツ	929,500	Pon	ALL ナコルル　修羅
侍魂～サムライスピリッツ	924,800	Pon	ALL リムルル　修羅
マーヴルVSカプコン	2,077,900	しーるそーとしきょう	ALL W.マシン&S.レディ
メタルスラッグ2	4,080,360	R. S	ALL　Eri 最終面2ミス
リアルバウト餓狼伝説2	690,000	KA君	ALL チン・シンザン
～幕末浪漫～月華の剣士	535,300	H. A	ALL 楓／カ
タイムクライシス	10′36″22	R. S穴うめ用です	ストーリーモード

た。よろしくお願いします。

●**アイリン夢空間（岐阜）**
★『サイヴァーン』／25,631,270／なるぞう／2周ALL3号機

●**アミューズメントスクエアWING（和歌山）**
★最近さぼりがちだったOLDゲーム・コーナーですが，また活発に入れ替えをやっていきます。オールド・ファンの方は，ぜひチェックしにきてね。基板持ち込みもOKです。くわしくは店員まで。

●**プレイシティチャレンジャー（大阪）**
★当店では，気まぐれにポスターやチラシなど，持ち帰りOKの日があります。毎日来ているといいことがあるかも。

●**タウンスポットプレイランド（大阪）**
★タウンスポットはメダル制に変わりました。10:00～18:00まで100円3枚。18:00から100円2枚です。新作も続々入荷中ですので，みなさんのご来店をお待ちしています。

●**ゲームハウスJOY&ゲームスペース姫路店（兵庫）**
★兵庫県の若者たちよ，もっとスコアを狙ってくれ！

●**イーストランドファミリーガーデン（岡山）**
★店員が増えてなんだかあやしくなりました

ゲームハウスJoy＆ゲームスペース姫路店　兵庫
神戸市東灘区岡本2丁目11-21　☎078-871-4985

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズ2	113,954,970	XRX-いしはら君	ALL㊦付 残0フェアリー
ライデンファイターズ2	83,955,220	OUM	ALL㊦付 スレイブ
侍魂～サムライスピリッツ	923,400	S. O	ALL リムルル修羅
パズルボブル4 (パズルモード)	19,826,820	APP	ALL バブルン
リアルバウト餓狼伝説2 (キム・カッファン)	974,800	ZZZ	ALL
リアルバウト餓狼伝説2 (ボブ・ウイルソン)	874,600	ZZZ	ALL
リアルバウト餓狼伝説2 (秦　崇秀)	1,035,600	S. K	ALL
リアルバウト餓狼伝説2 (ブルー・マリー)	976,900	NOT	ALL
リアルバウト餓狼伝説2 (山崎　竜二)	784,500	S. T	ALL
わくわく7	23,573,400	BBC	ALLまるるん LV. 1

ジャスコ川西店プレイランド　兵庫
川西市小花1-6-16　☎0727-59-7464

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ショックトルーパーズ	30,914,600	JKP-ACE 桑名委員長に感謝!	ALL連ナシ 1面ボロボロ
アームドポリスバトライダー B.Ver	10,381,630	毒舌トーク㊋トミー	7面ボス エディット
メタルスラッグ2	4,593,930	ラスボス	ALL残×0 エリ
ライデンファイターズ	45,840,730	STF-桑名委員長 私は委員長	ALLジャッジスピア 連ナシ
エアガイツ	5′04″09	JKP-ACE	ALL ジョー
エアガイツ	101,010	JKP-ACE	ALL ジョー
～幕末浪漫～月華の剣士 (サバイバルモード)	39人	守失許すまじ! JKP-D・M翔	理論値44? 楓
エアガイツ	6′27″12	JKP-ZNG-伯 耆守	ALL ハン
エアガイツ	8′01″95	JKP-ZNG-伯 耆守	12キャラ イノバ

ゲームセンターピノキオ　兵庫
明石市本町1-1-26　☎078-917-5685

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルトライスト (ツァイ)	270,600	井上♡涼子	ALL
バトルトライスト (ナジード)	215,300	たまにしか流れない 押井のムービーの為	ALL
バトルトライスト (キカ)	187,500	にロム交換をさせられ たので、もう稼ぐ	ALL
バトルトライスト (バイツ)	173,700	コトはできないよー 特にバイツ	ALL
バトルトライスト (キタジマ)	152,200	初クリア♡	ALL
ライデンファイターズ2	101,603,140	HBS-H. K	ALL㊦ ジャッジスピア
ライデンファイターズ2	97,938,490	JKP委員長 STF-桑名摂津守	ALL㊦ ヘルダイバー
鉄拳3	56″76	LIR-水無	ALL㊐ オーガ2
ゲットバス	9,690	釣りキチディック	INLET
エアガイツ (スコア)	83,840	DIC㊝	ALL ゴッドハンド

ゲームセンターパスカル大福店　岡山
岡山市大福134-4　☎086-282-6667

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パズルボブル4	155,172,240	ダーツ	ALLひとりでパズル 普通
メタルスラッグ2	3,405,820	ミシヤクジ	ALLホリョ 64人
対戦とっかえだま	4,656,600	ダーツ	ALL教授20連鎖74個
私立ジャスティス学園	4,371,700	我命有限三樹受続	1cALL エッジさくら
ストリートファイターZERO2 (サガット)	1,988,900	井宿ストNAO	ALL

イーストランドファミリーガーデン　岡山
津山市川崎147イーストランド別館　☎0868-26-2527

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エアガイツ	7′10″50	零式　たくあん味の コカコーラライト	ALLサスケ 90,770点
エアガイツ	7′55″89	SRX-TO	ALL三島 88,710点
リアルバウト餓狼伝説2 (李)	1,235,300	KAG三厳 …海外版?	ALL アルフ有
リアルバウト餓狼伝説2 (ビリー)	945,300	Y. S	ALL アルフなし
リアルバウト餓狼伝説2 (キム)	793,900	Y. S	ALL アルフなし
ブレイジングスター	27,032,400	K. S	ALLペプロス ㊦なし
パズルボブル4 (ふつう)	20,232,100	RAN・AIM	Xゾーン 28面
マーヴルVS.カプコン	2,340,900	KAG三厳 ロックメン・リリス	ALL ロール有
侍魂～サムライスピリッツ	957,780	DAM（免停パワー 使用）振動パック無	ALL羅刹 5′26～
ライデンファイターズ2	104,825,100	K. S	ALL㊦付 スレイブ

プレイシティキャロット島大前店　島根
松江市西川津町1147-15　☎0852-27-6428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アームドポリスバトライダーB.Ver (上級コース)	7,616,450	AKI・M	超能力者チーム 1cALL
アームドポリスバトライダーB.Ver (特別コース)	8,554,390	イソノ	フェイズ18
エアガイツ	8′00″06	星天	1cALL 三島拳
エアガイツ	80,540	星天	1cALL 三島拳
対戦タントアールサシッす!!	69,200	AKI・M	1cALL
エイリアンvsプレデター (リン・クロサワ)	4,118,000	今月ハイスコアがま だ一つだから	1cALL イージー
ワールドヒーローズパーフェク ト	10,498,000	昔、ネオジオフリー クで負けたから	1cALL 出雲良子使用
龍虎の拳2 (キング)	1,011,113	迦楼羅	Mr BIGで 負け
アームドポリスバトライダーB.Ver (特別コース)	6,858,170	穴埋めシューターW iz	フェイズ15 穴埋め
ロジックプロ2	22,830	穴埋めゲーマーWi z	ステージ9 穴埋め

オキモト　広島
広島市西区南観音3-15-3　☎082-292-1473

タイトル	スコア	スコアラー	備考
～幕末浪漫～月華の剣士 (サバイバルモード)	43人	DOI	楓使用
～幕末浪漫～月華の剣士	6,178,800	DOI	ALL㊏ ノーマル翁
～幕末浪漫～月華の剣士	2,383,600	DOI	ALL㊏ ノーマル雪
～幕末浪漫～月華の剣士	2,161,000	M・F	ALL㊏ ノーマル斬鉄
～幕末浪漫～月華の剣士	1,468,800	AHO2	ALL㊏ ノーマルあかり
～幕末浪漫～月華の剣士	1,370,500	M・F	ALL㋕ ノーマル紫鏡
～幕末浪漫～月華の剣士	1,358,200	AHO2	ALL㋕ ノーマル天野
リアルバウト餓狼伝説2 (山崎)	1,364,200	AHO2	ALL ノーマル
リアルバウト餓狼伝説2 (ジョー東)	1,036,100	AHO2	ALL ノーマル
リアルバウト餓狼伝説2 (テリー)	1,009,100	HIRO	ALL ノーマル

アミューズメントZiZZ大竹駅前店　広島
大竹市新町1-2-3大竹ニチエービル1F　☎08275-3-5994

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウィンターヒート (スピードスキー)	11″111	nWo（健介） MTG	ノルウェー人
ウィンターヒート (ダウンヒル)	32″42	nWo（健介） MTG	ノルウェー人
ウィンターヒート (ショートトラック)	43″53	nWo（健介） MTG	ノルウェー人
ウィンターヒート (スラローム)	23″40	nWo（健介） MTG	ノルウェー人
ウィンターヒート (ボブスレー)	41″17	KDM	ロシア人
ウィンターヒート (スピードスケート)	33″51	nWo（健介） MTG	ノルウェー人
ウィンターヒート (クロスカントリー)	4′37″99	nWo（健介） MTG	ノルウェー人
ウィンターヒート (トータル)	11,883	nWo（健介） MTG	ノルウェー人
ライデンファイターズ	39,544,590	SIN	スレイブ使用

ビッグウエーブ　高知
高知市曙町1-8-25寿ビル1F西　☎0888-43-3433

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★アームドポリスバトライダー B.Ver	17,749,180	LAOS-長田仙人	ALL上級 エディット
★ストリートファイターIII2ndインパクト (ダッドリー)	6,525,500	ズコズコバコバコ!! (RF2.3面6面!) ㊗	ALL
ストリートファイターIII2ndインパクト (リュウ)	6,209,400	1プレイ目が更新の 狙い目？　BBC	ALL
ストリートファイターIII2ndインパクト (ヤン)	5,616,600	小学生に「ハロー」と言 われた日本人詐欺師	ALL
ザ・キング・オブ・ファイター ズ'97	819,500	CPU女キャラほん まムカツク!!さきお	ALL
★リアルバウト餓狼伝説2 (ジョー)	1,419,000	隠し技多いねこのゲ ーム。さきお	ALL A有
マーヴルVS.カプコン	4,288,300	心霊写真じみたポー ズで5万点!?さきお	ALL
バトルガレッガ	15,076,080	脊髄いただきィィ!! おとこ汁	ALL 島直前58万

モンキーハウス本館　福岡
福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0053

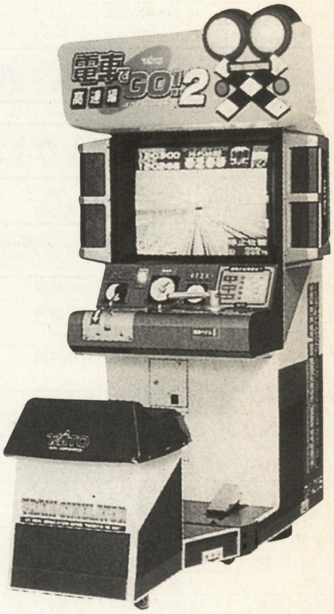
タイトル	スコア	スコアラー	備考
★クイズF1　1・2フィニッシュ	4,124,800	安定君	ALL ㊦
★スーパーストリートファイターII (バルログ)	2,209,800	ここへくるとき道に 迷った。	ALL ㊦㊐
サイヴァーン	25,562,120	G. M. C.機械T ・H㋭	ALL㊦ タイプ3
★ナックルヘッズ (グレゴリー・ダレル)	2,165,800	G. M. C.機械T ・H㋭	ALL㊦
★ナックルヘッズ (クリスティン・シャオ)	1,522,800	G. M. C.機械T ・H㋭	ALL㊦
★ナックルヘッズ (ロブ・ビンセント)	1,848,000	機械はいご㋭	ALL㊦
堕落天使 (ハリー)	461,400	機械J. O㋭	ALL㊦

サブカルチュア　福岡
筑紫野市二日市北1丁目2-3　☎092-922-9010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ストリートファイターIII2ndインパクト (ケン)	6,466,400	鶴来屋8号室	ALL
ストリートファイターIII2ndインパクト (ヤン)	6,724,500	鶴来屋8号室	ALL
リアルバウト餓狼伝説2 (ジョー)	1,382,500	㊓長	ALL
侍魂～サムライスピリッツ	954,600	MRY	ALL ナコルル使用
メタルスラッグ2	5,106,330	FTC-MIY	ALL フィオ使用
アームドポリスバトライダー B.Ver	15,983,110	名無し	ALL カーペット使用
ストライカーズ1945II (P38ライトニング)	2,207,100	BANRI	2-8
ライデンファイターズ2	109,163,800	YST-SUMIR E	ALL スレイブ使用

青木玩具店　長崎
島原市弁天町1丁目7080-1　☎0957-63-2344

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リアルバウト餓狼伝説2 (ギース)	562,600	T・U氏	
リアルバウト餓狼伝説2 (山崎)	480,700	AGO氏	
リアルバウト餓狼伝説2 (ホンフウ)	570,800	今年1年間はゲーム はぼちぼちやってい	
リアルバウト餓狼伝説2 (SIN)	550,000	くつもりです。 VIC	
リアルバウト餓狼伝説2 (不知火舞)	673,900	T・Z氏	
メタルスラッグ2	2,630,710	無事退院しました。 ㊍氏お見舞ありがとう。	VIC
～幕末浪漫～月華の剣士	1,423,200	Y・H氏	ALL
～幕末浪漫～月華の剣士	1,329,900	Y・H氏	ALL
～幕末浪漫～月華の剣士	1,366,200	T・F氏	ALL
ザ・キング・オブ・ファイター ズ'97	458,000	M・H氏	ALL



（とくに，とき○モ系）。

●PC島大前店（島根）

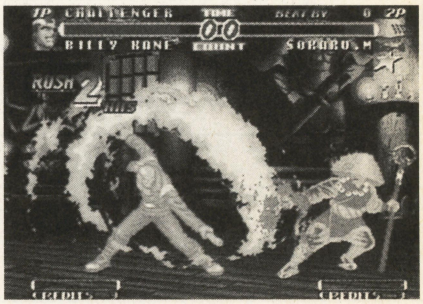
★レイアウトを大幅に変更しました。入り口には当店の案内図も設置しました。これでお望みのゲームが置いてある場所が一目でわかります。

●サブカルチュア（福岡）

★BANRI氏，クレイジー岩鬼氏，ご来店ありがとうございました。

● 青木玩具店（長崎）

★2か月間，休載してしまいましたが，復活しました。



・ビデオゲーム・

クラシック　　ガイド
CLASSIC GUIDE

君よ，オールド・ゲームを語れ 情熱の中古基板情報

当コーナーは，ゲームファンを対象としたビデオゲームの中古基板販売を取り扱っているお店の情報を掲載しています。

下記のお店から中古基板を購入するには，二つの方法があります。一つは，そのお店に直接買いに行く，もう一つは，通信販売を利用する方法です。

下記のリスト以外にも，各店ではたくさんの基板を扱っています。ほしい基板がある人は，まずはお店に資料請求をしてみたり，電話で在庫を確認してみるとよいでしょう。

アイレム

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	ショウカード インストラク	マニュアル	備考	店名
エックスマルチプライ	16,000円	'89年	シューティング	有	有		トライ
イメージファイト	15,000円	'88年	シューティング	有	有		レクトロン
エアーデュエル	15,000円	'90年	シューティング	有	有		レクトロン
R-TYPE II	12,000円	'89年	シューティング	有	有		トライ
イメージファイト	6,000円	'88年	シューティング	有	有		トライ

ウイング

与作とゴン平	75,000円	'79年	シューティング	無	有	DIP表なし	カナヤ商会

SNK

オズマウォーズ	65,000円	'79年	シューティング	有	有	DIP表なし，白黒	カナヤ商会
ラッソ	48,000円	'82年	アクション	有	有		カナヤ商会
サファリラリー	39,000円	'79年	カーアクション	無	無		ソフトショップ★マリオ
アテナ	38,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会
ASO	23,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
メインイベント	16,000円	'84年	ボクシング	有	有	基板のみ	カナヤ商会
ハル21	13,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会

ガエルコ

グラス	15,000円	'93年	シューティング	有	有		カナヤ商会

カネコ

DJボーイ	15,000円	'89年	アクション	有	有		カナヤ商会
富士山バスター	10,000円	'92年	対戦格闘	有	有		トライ

カプコン

マーヴル VS.カプコン	120,000円	'98年	対戦格闘	有	有	ROM 98,000円	ソフトショップ★マリオ
私立ジャスティス学園	100,000円	'97年	対戦格闘	有	有		ママトップ
カプコンスポーツクラブ	54,000円	'97年	スポーツ	有	有	ROM 32,000円	ソフトショップ★マリオ
マーブル・スーパーヒーローズ VS.ストリートファイター	54,000円	'97年	対戦格闘	有	有	ROM 32,000円	ソフトショップ★マリオ
ポケットファイター	35,000円	'97年	対戦格闘	有	有		ママトップ
エリア88	30,000円	'89年	シューティング	有	有		トライ
ファイナルファイト	20,000円	'89年	アクション	有	有		レクトロン
ニモ	17,000円	'90年	アクション	有	有		メッセサンオー
キャプテンコマンドー	15,000円	'91年	アクション	有	有		トライ
キング オブ ドラゴンズ	15,000円	'91年	アクション	有	有		トライ
大魔界村	15,000円	'88年	アクション	有	有		メッセサンオー
ナイツ オブ ザ ラウンド	14,000円	'92年	アクション	有	有		トライ
エリア88	13,000円	'89年	シューティング	有	有		メッセサンオー
ストライダー飛竜	13,000円	'89年	アクション	有	有		メッセサンオー
ストリートファイターZERO2アルファ	12,000円	'96年	対戦格闘	有	有	カートリッジ	トライ
ナイツ オブ ラウンド	12,000円	'92年	アクション	有	有		メッセサンオー
USネイビー	9,000円	'90年	シューティング	有	有		メッセサンオー
マッスルボマーDUO	9,000円	'93年	アクション	有	有		メッセサンオー
ヴァンパイアハンター	4,000円	'95年	対戦格闘	有	有	カートリッジ	トライ
スーパーストリートファイターIIX	4,000円	'94年	対戦格闘	有	有	カートリッジ	トライ
ストリートファイターZERO2	4,000円	'96年	対戦格闘	有	有	カートリッジ	トライ
ヴァンパイア	3,000円	'94年	対戦格闘	有	有	カートリッジ	トライ
ストリートファイターZERO	3,000円	'95年	対戦格闘	有	有	カートリッジ	トライ

コナミ

グラディウスII	35,000円	'88年	シューティング	有	有		カナヤ商会
グラディウスIII	35,000円	'89年	シューティング	有	有		カナヤ商会
グラディウス	30,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ライフフォース	29,000円	'87年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
ライフフォース	28,000円	'87年	シューティング	有	有		トライ
ジャイラス	25,000円	'83年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ライフフォース	25,000円	'86年	シューティング	無	有	海外版	ファンタジークラブ
ゼクセクス	23,000円	'91年	シューティング	有	有		トライ
ガイアポリス	22,000円	'93年	アクション	有	有		トライ
サンダークロス	22,000円	'88年	シューティング	有	有		トライ
A-JAX	20,000円	'87年	シューティング	有	有		トライ
キューブリック	20,000円	'89年	パズル	有	有		カナヤ商会
トライゴン	20,000円	'90年	シューティング	有	有		カナヤ商会
タイムパイロット'84	19,000円	'84年	シューティング	有	有		ファンタジークラブ
ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま	16,000円	'95年	パズル	有	有		メッセサンオー
トライゴン	15,000円	'90年	シューティング	有	有		トライ
サーカスチャーリー	13,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会
グラディウスII	12,000円	'88年	シューティング	有	有		トライ
ファイナライザー	12,000円	'86年	シューティング	有	有		カナヤ商会
リングの王者	12,000円	'88年	プロレス	有	有		カナヤ商会
ハイパーオリンピック	10,000円	'83年	スポーツ	有	有		カナヤ商会
サーカスチャーリー	8,000円	'84年	アクション	有	有		トライ
実況パワフルプロ野球'96	5,000円	'96年	野球	有	有		トライ
進め！対戦ぱずる玉	5,000円	'96年	パズル	有	有		トライ

サン電子

カンガルー	25,000円	'82年	アクション	有	有		カナヤ商会
マーカム	15,000円	'83年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ザ・ギネス	10,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会

サンリツ

スペースウォー	70,000円	'79年	シューティング	無	有	DIP表なし，白黒	カナヤ商会
ドクターミクロ	48,000円	'83年	アクション	有	有		カナヤ商会
バンバンカー	30,000円	'83年	アクション	無	有		カナヤ商会
ミスタージャン	30,000円	'83年	アクション	有	有	DIP表なし	カナヤ商会

ジャレコ

ぶたさん	32,000円	'87年	アクション	有	有		トライ
ゲーム天国	28,000円	'95年	シューティング	有	有		トライ
テトリスプラス	28,000円	'95年	パズル	有	有		トライ
アイドル雀士スーチーパイII	25,000円	'94年	麻雀	有	有		トライ
銀河任侠伝	23,000円	'87年	アクション	有	有		トライ

セイブ開発

ライデンファイター	85,000円	'97年	シューティング	有	有		ママトップ

セガ

バーチャファイターIII	300,000円	'96年	対戦格闘	有	有	ブラスト筐体組込み	ファンタジークラブ
バーチャファイターIII	250,000円	'96年	対戦格闘	有	有	アストロ筐体組込み	ファンタジークラブ
アップンダウン	75,000円	'83年	アクション	有	有		カナヤ商会
ザクソン	35,000円	'82年	シューティング	有	有	DIP表なし	カナヤ商会
ダークエッジ	27,000円	'93年	対戦格闘	有	有		カナヤ商会
アレックスキッド	26,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会
ザクソン	21,000円	'82年	シューティング	無	有		ファンタジークラブ
フラワー	18,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
タイトルファイト	17,000円	'93年	ボクシング	無	有	基板のみ，DIP表なし	カナヤ商会
ピタゴラスの謎	15,000円	'86年	ブロック崩し	有	有	基板のみ	カナヤ商会
ボナンザブラザーズ	15,000円	'90年	アクション	有	有		ファンタジークラブ
ボナンザブラザーズ	15,000円	'90年	アクション	有	有		レクトロン
ロボレス2001	15,000円	'85年	プロレス	有	有		カナヤ商会
スラップシューター	14,000円	'86年	アイスホッケー	有	有		カナヤ商会
チョップリフター	12,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
バーニングライバル	12,000円	'92年	対戦格闘	有	有		トライ
ぷよぷよ通	8,000円	'94年	パズル	有	有		トライ
テトリス	6,000円	'88年	パズル	有	有		トライ
コラムス	2,000円	'90年	パズル	有	有		トライ

ぷよぷよ	2,000円	'92年	パズル	有	有		トライ
ポトポト	2,000円	'94年	パズル	有	有		トライ

セサミジャパン

バスター	20,000円	'84年	シューティング	有	有		カナヤ商会

セタ

目撃	18,000円	'89年	アクション	有	有	基板のみ	カナヤ商会

タイトー

アルペンスキー	65,000円	'82年	スポーツ	有	有		カナヤ商会
ウォータースキー	65,000円	'83年	スポーツ	有	有		カナヤ商会
バイオアタック	65,000円	'83年	シューティング	有	有		カナヤ商会
タイムトンネル	62,000円	'82年	アクション	有	有		カナヤ商会
ハイウェイレース	55,000円	'83年	レース	有	有		カナヤ商会
ガンフロンティア	45,000円	'90年	シューティング	有	有		カナヤ商会
Gダライアス	40,000円	'97年	シューティング	有	有		ママトップ
Gダライアス	38,000円	'97年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
黄金の城	38,000円	'86年	アクション	有	有		トライ
アルペンスキー	35,000円	'82年	スキー	有	有		トライ
プリルラ	35,000円	'91年	アクション	有	有		ソフトショップ★マリオ
グレートソードマン	28,000円	'84年	アクション	有	有		トライ
ライトブリンガー	28,000円	'93年	アクション	有	有		トライ
ダークミスト	24,000円	'86年	アクション	無	有		カナヤ商会
ダイノレックス	24,000円	'92年	対戦格闘	有	有		カナヤ商会
キックスタート	15,000円	'84年	レース	有	有		カナヤ商会
スーパークイックス	12,000円	'86年	陣取り	有	有		カナヤ商会
カダッシュ	10,000円	'89年	アクション	有	有		レクトロン
達人	10,000円	'88年	シューティング	有	有		レクトロン

データイースト

エドワードランディー	38,000円	'90年	アクション	有	有		トライ
ウルフファング	15,000円	'91年	シューティング	有	有		トライ
ロボコップ	10,000円	'89年	アクション	有	有		レクトロン
マジカルドロップ	6,000円	'95年	パズル	有	有		レクトロン
マジカルドロップ	3,000円	'95年	パズル	有	有		トライ

テクノスジャパン

西遊交魔録	15,000円	'88年	アクション	有	有		レクトロン

テクモ

ギャロップレーサー	27,000円	'96年	競馬	有	有		ママトップ
アルゴスの戦士	25,000円	'86年	アクション	有	有		トライ
雷龍	18,000円	'91年	シューティング	無	有		ファンタジークラブ
ガズラー	8,000円	'83年	アクション	有	有		トライ

東亜プラン

ヴィマナ	10,000円	'91年	シューティング	有	有		トライ

ナムコ

鉄拳3	128,000円	'96年	対戦格闘	有	有		ソフトショップ★マリオ
ジービー	115,000円	'78年	ピンボール	無	有		カナヤ商会
ファイネストアワー	60,000円	'89年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ワルキューレの伝説	55,000円	'89年	アクション	有	有		カナヤ商会
ダンシングアイ	42,000円	'96年	アクション	有	有		ママトップ
ディグダグII	37,000円	'85年	アクション	有	有		カナヤ商会
スカイキッド	35,000円	'85年	シューティング	有	有		トライ
ドラゴンバスター	28,000円	'84年	アクション	有	有		ソフトショップ★マリオ
ゼビウス3DG	25,000円	'96年	シューティング	有	有		ママトップ
ドラゴンセイバー	20,000円	'90年	シューティング	有	有		トライ
バーニングフォース	20,000円	'89年	シューティング	有	有		トライ
ネビュラスレイ	15,000円	'94年	シューティング	有	有	縦画面	メッセサンオー
子育てクイズ マイエンジェル2	12,000円	'97年	クイズ	有	有	新品	トライ
ゼビウス	10,000円	'82年	シューティング	有	有		トライ
エメラルディア	4,000円	'93年	パズル	有	有		トライ
スーパーワールドコート	4,000円	'93年	テニス	有	有		トライ
コズモギャング ザ パズル	3,000円	'92年	パズル	有	有		トライ
子育てクイズ マイエンジェル	3,000円	'96年	クイズ	有	有		トライ
熱闘!激闘!クイズ島	2,000円	'93年	クイズ	有	有		トライ

日本物産

ムーンエイリアンII	45,000円	'79年	シューティング	有	有	DIP表なし	カナヤ商会
ムーンエイリアン	35,000円	'79年	シューティング	有	有	DIP表なし	カナヤ商会
戦え!ビックファイター	22,000円	'90年	アクション	有	有		レクトロン
ホレホレ大作戦	20,000円	'87年	アクション	有	有		カナヤ商会
マイティーガイ	15,000円	'85年	アクション	有	有		カナヤ商会
レジオン	15,000円	'87年	シューティング	有	有		カナヤ商会
マグマックス	12,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
妖魔忍法帳	12,000円	'86年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ダイナミックスキー	8,000円	'84年	スキー	有	有		カナヤ商会

バンプレスト

美少女戦士セーラームーン	30,000円	'94年	アクション	有	有		トライ
クイズ!美少女戦士セーラームーン	25,000円	'96年	クイズ	有	有		ママトップ
マクロス	18,000円	'92年	シューティング	有	有		ママトップ
マクロス	15,000円	'92年	シューティング	有	有		トライ
マクロスII	12,000円	'93年	シューティング	有	有		トライ
ウルトラマン	3,000円	'91年	アクション	有	有		トライ

ビデオシステム

ソニックウイングス リミテッド	22,000円	'96年	シューティング	有	有		ママトップ
ラビオレプス	22,000円	'87年	シューティング	有	有		メッセサンオー

ヒューマン

グランドストライカー	10,000円	'93年	スポーツ	無	有		ファンタジークラブ

YA N YA KA

燃えよ, ゴンタ	10,000円	'93年	アクション	無	有		ファンタジークラブ

UPL

ムスタング	15,000円	'90年	シューティング	有	有		ファンタジークラブ
バンダイク	6,000円	'90年	アクション	有	有		トライ

ライジング

バトルガレッカ	39,000円	'97年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ

調査にご協力いただいた販売店リスト

■トライ：〠101-0021　東京都千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2F　☎03-5295-0667

■メッセサンオー：〠101-0021　東京都千代田区外神田3-14-8　☎03-3255-3453

■ファンタジークラブ：〠326-0845　栃木県足利市大前町839-1　☎0284-62-6926

■ソフトショップ★マリオ：〠390-0812　長野県松本市あがた1-2-16　☎0263-36-5536

■カナヤ商会：〠532-0002　大阪市淀川区東三国2-28-10　☎06-395-0272

■レクトロン：〠578-0976　大阪府東大阪市西鴻池町1-14-13　☎06-747-2028

■ママトップ：〠420-0804　静岡県静岡市竜南1-1-54　☎054-248-7700

皆様に親しまれて16年!16TH フェア!!

リスト以外にも豊富に取揃えてあります。　情報FAXでは、最新の価格、在庫等、リアルタイムに入手できます。　毎週　金曜日に更新されます。

アイレム
- R-TYPE Ⅱ　10K
- R-TYPE レオ　12K
- 迷宮島・妖獣伝　各5K
- イメージファイト　10K
- エアーデュエル　10K
- ジッピーレース　5K
- ロードランナーⅠ・Ⅳ　各18K
- 〃　〃　Ⅱ・Ⅲ　各15K
- ムーンパトロール　15K
- 銀河帝国の逆襲　15K
- WWⅢ（ワンダーウォー3）88K

SNK
- サイコソルジャー　48K
- ギャングウォーズ　5K
- ストリートスマート　5K
- ネオジオ業務用
- MV-1 基板　18K

☆☆☆特報☆☆☆

MV-1用
カセット各種 0.5k~ 各種

カプコン
- ソンソン　15K
- エグゼドエグゼス　25K
- ガンスモーク　25K
- ストリートファイター　15K
- SF-Ⅱ　5K
- 〃　ターボ　8K
- USネイビー　18K
- アレスの翼　18K
- チキチキボーイ　15K
- ひげ丸　15K
- マジックソード　18K
- ナイツオブザラウンド　15K

CPⅡ　各種　格安

TOA PLAN
- ゴークス（レバー対応）　2K
- バツグン　15K
- ヴィマナ　8K
- フィグゼイド　6K
- 達人　6K
- 達人王　12K

中古基板は、**全商品消費税込みです**

在庫確認は必ずして下さい。
通販の場合は、　①現金書留
②代引宅配便（ヤマト便）があります。
代引便の場合、代引手数料が１Ｋ加算
送料は１万円未満の注文のみ１Ｋ。
１万円 以上は不要。
※ＣＯＭＢＯ　ＡＶ専用の
中間ハーネスは２Ｋです。

分割払い始めました
基板高価買入

コナミ
- グラディウス（電源H付）　35K
- 〃　〃　Ⅱ　20K
- 〃　〃　Ⅲ　25K
- 魔獣の王国　58K
- スーパーヘリ・コブラ ⓒ　5K
- ツタンカーム　12K
- ハイパーオリンピック　8K
- フロッガー，とおる君　各12K
- サーカスチャーリー　8K
- キューブリック　28K
- バトランティス　48K
- パロディウス、ヘクシオン、出たなツインビー　各2K
- GX ROMボード格安0.5K~

ジャレコ
- プラスアルファ　28K
- ロッドランド　15K
- ポップフレーマー　12K
- スーチーパイⅡ・P-47エイシス
- 湾岸戦争・ゲーム天国・グラティア・エンゼルキッス（ROM）各1K
- メガシステムマザー　格安

デコ
- 空手道・ロボコップ　各 5K
- 大相撲　5K
- スクランブルエッグ　18K
- チェルノブ　38K
- クルードバスター　5K
- デスブレイド　5K
- ドラゴン忍者，Fファンタジー7K
- プロゴルフ・テニス　各3K
- マジカルドロップ　2K
- スーパーバーガータイム　10K

セガ
- アッポー、ロボレス　各12K
- ファンタジーゾーン　15K
- ミスターバイキング　28K
- ヘビーメタル　28K
- ごんべーのアイムソーリー　28K
- カルテット 2 16A　15K
- シャドーダンサー，しのび　各5K
- ボナンザブラザース S24）10K
- クラックダウン S24　10K
- テトリス、コラムス　各3K
- ラフレシア，ガルディア　各25K
- ピタゴラスの謎 S付　8K
- ワンダーボーイⓒ・ペンゴⓒ　各5K
- モンスターランド　15K
- デュアルボード　各種
- トランキライザーガン、N-SUB 平安京エイリアン、侍、他、価格等は、情報FAX（下記）を!

タイトー
- スペースインベーダーCL　25K
- バイオアタック　35K
- クイックス 純正　18K
- アルペンスキー　25K
- ジャングルキング　25K
- ドクタートッペル探検隊　5K
- 奇々怪界　5K
- べんべろべー　15K
- メイズオブフロット　3K
- シーファイターポセイドン　18K
- 中華大仙，フリップル　各3K
- パズニック　3K
- バブルボブル　12K
- 黄金の城　18K
- ザ、ピット　10K
- 飛翔鮫（F. SHARK）　5K
- 究極タイガー　5K
- アルカノイド S付　5K
- 〃 リベンジー S付　5K
- ヴォルフィード，パラメデス各3K
- レイメイズ、女三四郎　各15K
- フォーティ ラブ　5K
- グレートソードマン　15K
- エレベーターアクション　5K
- フロントライン　5K
- リングレイジ　5K
- フィールドゴール　68K
- TUBU-IT（ロケVer）パズル、インストテップなし15K

F-2 マザーボード付
ブリルラ38K・メタルブラック20K・ガンフロンティア20K・ミズバグ大冒険 5K・キャメルトライ センサー付15K・麻雀クエスト6K・ダイノレックス5K・忍者キッズ5K・MJ-12 5K・デッドコネクション5K・ドンドコドン 7K・ルナーク 7K
※ マザー不要の場合 −3K
F2マザー　3K（大基板）
F3-Subカートリッジ
各種格安　F3マザー特価

純正筐体入り各種
（送料別、税込）
- スペースインベーダーT　80K
- スペースチェーサー　120K

テクモ
- アルゴスの戦士　18K
- スターフォース　15K
- がんばれギンくん　5K
- 雷牙　10K
- サンダードラゴン　10K
- ボンジャック　12K
- ガズラー　18K
- スイマー　18K

テクノス
- くにお君　6K
- ダブルドラゴン　5K
- 西遊降魔ろく　3K

ニチブツ
- テラクレスタ（FM音源版）　5K
- 五目ならべ（連珠）　3K
- ムーンエイリアン PⅡⓒ　8K
- クレージークライマーⓒ　18K
- レジオン、アマテラス　各8K
- フリスキートム　98K

UPL
- シュトラール　5K
- ムスタング　5K
- タスクフォースハリアー　5K
- ゴモラ，バンダイク　各5K
- ノバ2001　8K

ユニバーサル
- コスミックアベンジャー　38K
- ミスターDO 雪だるま　18K
- ミスターDO ⓒ　3K
- Mr.Do ワイルドライド12K
- ジャンピングジャック　15K
- スナップジャック　28K

ナムコ
- ナムコクラッシックVo11　12K
- 〃　〃　Vo12　28K
- アサルト パネル付　25K
- ネビュラスレイ　18K
- ラリーX　18K
- ドラゴンスピリット　28K
- 未来忍者　35K
- ドラゴンセイバー　38K
- グロブダー　25K
- 子育てQマイエンゼル　2K
- ギャプラス　8K
- ドルアーガの塔　25K
- コズモギャングビデオ　8K
- スカイキッド　28K
- スカイキッド DX　48K
- ホッピングマッピー　48K
- イシターの復活　48K
- フォゾン　38K
- F/A　10K
- スーパーワールドコート　3K
- ニューマンアスレチック　8K
- スーパーパックマン　25K
- ゼビウス、ディグダグ　各5K
- ギャラガ　3K
- パックギャル（ミスパック）　8K
- パックマンⓒ　5K
- ハングリーマン　8K
- ポパイパックマン　8K
- タンクバタリアン ⓒ　8K
- SI ROMキット　各5K
- デンジャラスシード、ワールドコート、ピストル大名、ワースタ、

−珍品・逸品− その他
- クラッシュローラー　12K
- エクイテス　28K
- タイタン　25K
- ナンバークラッシュ　25K
- サファリーラリー　80K
- タイムアタッカ（ブロック）15K
- ジャンピューター　8K
- ミサイルコマンド P付　68K
- ドンキーコング ⓒ　12K
- センティピード　38K
- Sクラウンズゴルフ P付　15K
- バンバンカー　18k
- サーカス（風船割り）　68K
- ゾディアック（オルカ）18K
- ボレンチ　18K
- ヤマト、ジャンプバグ各15K
- シルバーランド　28K
- ペラチャン　28K
- リバーパトロールⓒ　18K
- フェニックス　10K
- ブラックホール　15K
- レッドUFO　15K
- ストリーキング　15K
- 激走（イースタンCO. 18K

麻雀
ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル（ハーネス付）は、６K
アイドル麻雀，ファンクラブ 夏物語，麻雀フライデー，ズームイン，麻雀大予言，ねるとん牌鯨団，ミラージュ、麻雀学園，グッとE雀，殺人事件，大人の麻雀、各1Kトリプルウォーズ，クラブ90，パニックスタジアム，華折鶴、舞妓花 各2K スーパーリアルⅢ3K，スーパーリアルⅣ5K，スーパーリアルV 3K，

大型機の迫力が家庭で
- ダライアス（３画面）EXT.ロム付　58K◎
- 忍者ウォーリアズ（３画面）　88K◎
- サンダーブレード ⓐ　8K
- アフターバーナー Ⅱ ⓐ　8K
- ギャラクシーフォースⅡ ⓐ　20K◎
- スペースハリアー　88K
- ハイパークラッシュ コナミ　18K
- サイバースレッド V21ⓐ　20K
- スターブレード V21ⓐ　18K
- エアーコンバット V21ⓐ　18K
- ソルバルウ V21ⓐ　18K
- ギャラクティックストーム　28K◎
- ナイトストライカー　38K◎

各TV出力の切替えスイッチ（3画面の1つを出力）TVは、1台でOK!
3台も可
画面切替えハーネス付

COMBO AV
専用ハーネス 付
V21システムは+5V20A電源とPC用ジョイスティック（アナログ）とコンボハーネスが付いています。マザーシステムですので他の基板は8K

※コンボ以外はアンプが必要（2K）→ジョイスティック（1本）2K

大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご確認ください。

御注意
◎印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。
他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。
ⓐの表示はコンボ以外では音声アンプが必要（+2K）
他社のコントロールＢＯＸ用の中間ハーネスは２Ｋ増しです

他社のコントロールＢＯＸにも対応

COMBOAVをお買上げの方に、ゲーム基板（ＪＡＭＭＡ、コネクター）＋ＪＡＭＭＡハーネスをサービス

中古基板は**全商品消費税込みです**

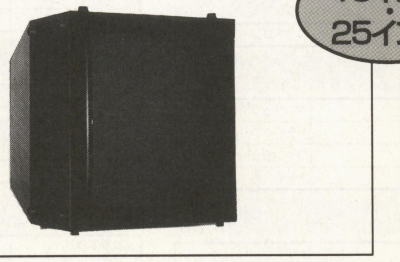
通信販売専門店　ヤマト宅急便にてお届けいたします

定休日　日曜日　（祭日は営業）
電話受付　午後1時~午後7時

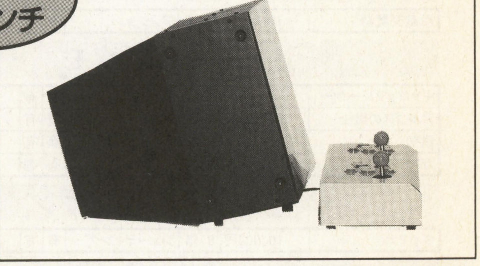
18インチモニター新発売

手頃な大きさプライベート用に最適、画質は最高!!
アーケードゲームだけでなく、各種家庭用ゲーム機もOK。

入力はRGB21PIN
(各種家庭用ゲーム機もOK)



18インチ・25インチ



25インチもあります　中古価格¥58,000（税・送料別）

■ 仕様　（本体保証 6カ月）
◇ スチール製キャビネット入り
◇ 15、24kHz両用
◇ 18インチ ナナオ製デュアル8ブラウン管
◇ サイズ(W)450×(H)410×(D)450mm 25kg
◇ 入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
◇ 縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
◇ 18インチ 中古価格¥38,000（程度良）税・送料別
◇ 25インチもあります。中古価格¥58,000（税・送料別）

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX＝"COMBO AV"★高画質なS端子対応

18インチモニター+コンボAVセット
¥59,000（税・送料別）
JAMMAハーネス+サービス基板、付

すべてが標準装備（本体保証1ヶ年）
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)
◆2·4·8方向切換付ジョイスティック
◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジ カセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
◆S端子、VIDEOに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。

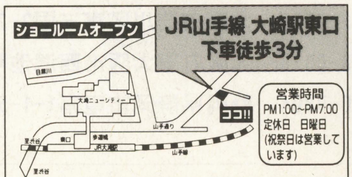
映像信号（シンクロ）より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速（MAX60発/秒）でオートトリガーを利用できます。　ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。（16段階調整）

中古基板情報はFAXで!24時間OK!
●操作方法●
1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と#を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

新型コンボAV発売中!!
"コンボAV"（12ボタン）
●Vタイプ
(S端子、ビデオ対応)…¥28,000
●RGB 21PIN、15PIN ケーブル別売……¥2,000

満足のいく性能で安心価格



〒141-0032 東京都品川区大崎1-20-16　☎03-3490-5201(代)

(株)キョーワ インターナショナル
〒141-0032 東京都大崎郵便局私書箱11号
(東京都品川区大崎1-20-16)
TEL.03-3490-5201(代)
FAX.03-5496-1047

SPSスピリッツ

〒960-8151 福島市太平寺字過吹24番地の1
株式会社　エス・ピー・エス
TEL：024-545-5777
http://www.sps.co.jp/

こんにちは。読者のみなさまいかがお過ごしでしょうか？　こちらSPSでは新入社員を２名迎え，毎日とっても活気に満ち溢れてるという感じです。新人さんには今月号と来月号で登場してもらうことになっています。お楽しみにね！
それでは今月もSPSスピリッツ元気にいってみよぉ～!!

AOKI×AOKI

よっみんな！　めっきり春だね。花見はしたのかな？
福島でも桜は今が見頃。暖かいそよ風に吹かれながら真っ昼間っから酒でも飲みたいね。真っ昼間から酒と言えばスキー場で飲む酒も最高!!　最近は週末の天気が良好でさ。AOKIは休日の朝，山を確認。「ヨシ今日もボード日和だ！」って感じで，起きたら即スキー場へGO。スキー場へ着いて前半は素面で絶好調に滑る。喉が乾いたら休憩&ビール。後半は飲酒運転になるのでほどほどに気を付けて滑ってるのだ。福島はいいぞ～自然がイッパイで！　機会があったらぜひ福島に遊びに来てね！
ところで今回が３回目になってしまうが，ボードウエアの話を聞いてくれ。あれは「売れちまった！」……。ってことで来シーズンまでこの「ウエア談」はお預けだな。

PS怒首領蜂6月発売予定

ＳＰＳスピリッツ読者のみなさんにだけお送りする怒首領蜂キャンペーンの実施予定をお伝えしましょう!!!
応募方法は『怒首領蜂』に付いてくるアンケートハガキに『ＳＰＳスピリッツ特別キャンペーン係』と余白に記入し記入欄にしたがって氏名や住所を忘れずに記入してください。後はハガキに50円切手を貼ってお送りください。
ＳＰＳへの一言もヨロシク!!!
詳細・進行状況はＳＰＳ ホームページでご確認ください。

バトル棋太平

ＳＰＳホームページにてバトル棋太平Ver.１.０.１.１を無料ダウンロードで配布中!!!
バトル棋太平ダウンロード数は遂に1300カウントを超えました!!!　バトル棋太平ユーザーの皆さんいつもログインありがとうございます！　おかげさまで日夜バトル棋太平は賑わっております!!!
バトル棋太平は，今後さらにバージョンＵＰしていきます!!!
『バトル棋太平』には『リアルタイムチャット』『待合室』『対局観戦』『掲示板』『プロフィール設定』『バナー広告』の多彩な機能盛りだくさん!!!
インターネット通信が可能であれば是非ダウンロードしてください!!!
ＳＰＳスピリッツ読者の皆さんログイン待ってますよーっ!!!

SPSスピリッツ読者オリジナル「バトル棋太平」プレゼントのお知らせ

ここでSPSスピリッツ愛読者の皆様にお知らせがございます。
１月より本格的にサービスを開始しましたわがSPSのインターネット対局将棋サービス「バトル棋太平」。もう遊んでいただけました？　「バトル棋太平」をご存知ない方のために簡単に説明いたしますと，インターネットができるWin95が動作するパソコンをお持ちの方なら誰でも簡単に世界中の人と「将棋ができる」というサービスです。
おかげさまでサービス開始３か月で延べ１万人以上の方にご利用いただきました。電話代以外はすべて無料になっていますのでまだ遊んでいただいてない方は，ぜひ気軽に遊んでみてください。AOKIやよ～こ嬢も常連ですので彼らと直接チャットで話せるかも？（プログラムは弊社ホームページで絶賛ダウンロードサービス中です）
この度その１万人突破記念としまして「SPSスピリッツ読者オリジナル・バトル棋太平」を作成することになりました。どこらへんがどうオリジナルかといいますと，

１．オリジナルのスプラッシュ
（スプラッシュ：プログラムを起動した時に真っ先に出るタイトル画面のこと）
２．ご希望URLへのショートカットボタンの配置

とまあ，以上２点なんですが，１のオリジナルスプラッシュは，イラストで応募いただいた方にはそのイラストをそのままスプラッシュにした「バトル棋太平」をプレゼントさせていただきます。
イラストの応募は紙でもフロッピー（bmpファイル形式）でも結構ですが，カラーイラスト（256色以内），紙の場合は，はがき大程度（封書にてご応募ください）bmp形式の場合は，400×300ドット程度以内に限定させていただきます。どちらの場合も縦横比は自由ですが，紙の場合は縮小して棋太平に取り込みますので細かい描写は潰れてしまう可能性がありますのでご注意ください。またフロッピーでの応募は専用封筒を使うなどの措置をおとりください。
万一弊社到着時に破損等があっても弊社は一切責任を負いませんのでご了承ください。なおご応募いただいたイラストは返却いたしませんので，あらかじめご了承ください。
２のご希望URLは，ご自分でホームページをお持ちの方はそのURLを応募のときにご記入いただければそのショートカットボタンを配置させていただきます。
プレゼントさせていただくプログラムは，配布自由となっておりますので，当たった方は，ぜひ友達に複製をあげて自慢してください。そしてみんなで「バトル棋太平」に来てね。
※ご応募の際には住所・氏名・年齢・職業(学校名)・希望番号。ＳＰＳへの要望（こんなゲームを作ってほしいなど）を記入して下記の応募先へお送りください。たくさんのご応募お待ちしております!!

**応募先：〒960-8151 福島県福島市太平寺字過吹24-1
㈱エス・ピー・エス「バトル棋太平」１万人突破記念プレゼント係**

新入社員のご挨拶

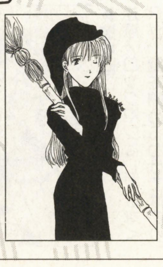
皆さん初めまして私はトミーと申します。　昔(私が小学生時代のとき）トミーとマツというテレビ番組がございましたが，一切関係ございません。
さてどのような職業に関しても共通して言えることですが，一つのことを継続していくことで今まで知らなかった知識や考え方を学ぶことができます。それは自分のキャリアとして積み重なり，人生の大きな力となるでしょう。私は今１人のクリエイターとしてスタート地点に立ったばかりですが，これから多くのことを学び，大きい一歩を踏み出したいと思っております。私はゲームクリエイターとしての知識技術はまだまだ未熟……せやけど鯵の活け造りには結構自信あんねや！　なんせ鮮度命やからすばやくやらなあかんで！　ポイントはまず頭右で腹手前，そないしたら胸びれを左手の指でつまみ上げ，そこから包丁を入れるんや!!　刃が骨に当たったら一気に骨に沿って……こんなことどっどうでもいいんや——!!!申し訳ありませんでした。つい興奮してしまい路頭に迷うところでした。
結局私が皆さんに申し上げたいことは“釣りたてのイカ刺しは最高！”。

SPSイラストWORLD

今月もたくさんのイラストはがきを送ってくれて，ありがとう!!
By よ～こちゃん

◀神奈川県 P・N 今田ばんれい
このオリジナル娘さんは『シンディ』っていうんだって。歌の続きがすっごい気になる!!この先はどうなるの？

◀神奈川県 P・N 諏佐陽子
わーい羽の人シリーズだ!!ブタさんにまで羽が…。お次は何に羽がつくのかしら？



◀北海道 P・N 月代銀猫
美人を書くのって難しいけど上手くなってると思うよ。第３弾も期待してます!!

◀東京都 P・N くるくるちょびん
アルルちゃんの大ファンなのね。アルルちゃんの笑顔ってやっぱりいいね。

◀大阪府 P・N 藤井朱丸
アーティスト名は『WM』左がMEIKIで右がMANAMI。結成から5年，今回最後のLIVEで涙うるうるです。

CAPCOM WORLD

㈱カプコン本社ビル　〒540-0037 大阪市中央区内平野町3-1-3

皆さん「こんにちわ」です。秋浜です。いや「こんにちは」かな？　まあいいや。新しい環境には慣れましたか？　大丈夫？　それならOK。そうでない方がもしいらっしゃったら，このコーナーでも読んで心の平穏を取り戻してください…って，そんなことがあるのか？　私は別にそこまで考えて書いてないと思うんですけど（他人に聞くなって）。まあ何にしても，心の持ち方なんでしょうね。別れは出会いの始まり，新しい場所ではきっと何か素敵なことが待っているはず…柄にもねぇこと言ってやがる（笑）。では早速。

PCバイオユーザーに告ぐ!!

いや，そんなに偉そうに言ってもしようがないんですけどね。ちょっとお得な話を。

昨年9月に発売されましたPC版『バイオハザード』。発売当初は6種類の3Dアクセラボードに対応しておりましたが，現在カプコンホームページ『PCランド』にて，アップグレードファイルを無償配布中です！対応するボード機種が2倍の12種類になり，より多くのユーザーの方に楽しんでいただけます。

ちなみに3Dアクセラボードを使用せずにゲームをプレイすることも可能ですが，どうせならより快適な環境でやりたいと思うのが世の常人の常，汝，これを煩悩ということなかれ！…って，何だか話がずれてきましたね。

そのホームページのアドレスは，
http://www.capcom.co.jp/pcland/pcland.htmlです。詳細はこちらまでということで。

PC関連の情報も随時このコーナーでフォローしていきますので要チェック!!

ラジオドラマいよいよ完結!!

昨年から『佐竹・林原の無法塾』内にて（林原さんHappy Wedding!!）オンエアされていたラジオドラマ『バイオ ハザード』。CDのほうもいよいよ完結です。

4/22にセルピュータレーベルから発売された第3弾でも，あの戦慄のエピソードが無修正完全版で繰り広げられます。RSSミキシングによる立体音響が，フラグシップ担当による恐怖と緊張感のあふれるシナリオを一層際立たせています。

2/21発売の第1弾，3/21発売の第2弾とすべて購入された方へのキャンペーンもいよいよ完結（？）。限定300名のみが手に入れることのできるオリジナルリングがいよいよ貴方の手の届く範囲にまで近づいてきました…え，初めて知った？　それはヤバイ！　まだ間に合うぞ！

今からでもすべて入手して，人気爆発のこのアイテムをゲットするのだ！　てなことでゲームをされた方もそうでない方も是非どうぞ。

『はまぁの部屋』

タイトルだけのシンプルな見出しもたまにはいいかなぁ，なんてね。

それはさておき，今年の目標なんかを。なにせこの原稿を書いているのが4月なものなんで…。（先月の原稿は確かゲームショウ前だった…）

とはいえ，そんなにたいそうなもんじゃありません。頑張る。以上。終わり。

では次の話題に（…）。現時点では近々発売されるタイトルということになると，PSの『ポケットファイター』や『私立ジャスティス学園』ということになりますね。どちらも期待のソフトということでぜひご期待ください!!　というところなんですが，このコーナーでは，本誌の記事でフォローできないちょっとしたネタなんかをどんどん紹介していきたいと思っています。

で，今日明かされる衝撃の事実！　実はPSのポケットファイターを買うと，その中にジャス学の体験版が付いてくるんです!!　どーだまいったか!!…失礼しました。もちろん体験版なんでまだまだ開発中のものなんですけどね。使えるのはバツとひなたの2人だけなんですけど，あの世界観を十分に味わえると思いますよ。

PSポケットは6/11発売，ジャス学は7月予定なので1か月早く楽しんでいただけるわけです。もう買うっきゃねーって思いません？　ポケットファイターの面白さは，もちろん折り紙付き。そこに持ってきてジャス学ですからこりゃお得だわ（何か普通のユーザーみたい…）。どちらもよろしく！では今月はこの辺で。

イラストギャラリー

このコーナーで何か企画モノをやろうと思っています，ということは前々から書いているんですが，来月からいよいよ始動！　たくさんハガキが来たらやるという消極的なこの企画，記念すべき第1回は『懐かしのゲーム特集』。カプコンジェネレーションも出ることだし，懐かしいあのゲームのイラスト，お待ちしています！　で，今月は普通に。

まぁ人間それぞれ得手不得手がありますからね。ちなみに私はパワーでゴリ押しできるキャラ好き。

◀滋賀県・hit

こういう私信的な使い方もOKなのがこのコーナー。採用されればなんで，毎回できないのかツラいところでして。

◀神奈川県・たぬき

右手のカメラがアクセントになっていい感じのさくらになっていますね。ファインダーの向こうにはもちろん…

◀大阪府・しげピン

▶埼玉県・あるむ

注意！ロックマンはLではなくR!!　鍵を閉めるわけではありませんので。でも載せてしまうワ・タ・シ（…）。

▶神奈川県・早田ぱんれい

ラヴラヴラヴって感じです。そう言えばそんな馬がいますな，今年（趣味に走っています）。

▶千葉県・鈴木有人

ゴメン！　頭の中に流れてるのはソフィアの『街』だったりする（笑）。確かに頭巾をかぶせれば…！

インターネット カプコンホームページ アドレス

http://www.capcom.co.jp/

カプコンソフト情報

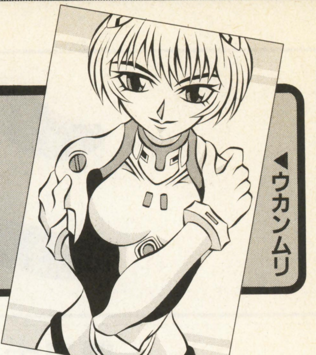
大　阪	06-946-6659
東　京	03-3340-0718
札　幌	011-281-8834
松　山	089-934-8786
名古屋	052-571-0493
仙　台	022-214-6040
広　島	082-223-3339
福　岡	092-441-1991

CAPCOM WORLDへの質問はイラストは
〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　マイコンBASICマガジン
編集部「CAPCOM WORLD」係まで

SEGAのヘンな話題やちょっとお得な情報ならおまかせ!!

ベーセガ

マイコン BASIC SEGA OFFICIAL VARIETY SPACE



◀ウカンムリ

竹崎 本日も「ベーセガ」がやってまいりました。1か月のごぶさた，いかがお過ごしだったでしょーか？　司会進行は，「赤コーナー，セガの竹崎ぃ～」…。

奈美 「青コーナー，新人ゲーマー奈美ぃ～」でお送りします。ところで，竹崎さん，『サクラ大戦2』がなんだか絶好調のようじゃないですか!!

竹崎 発売日の朝には，僕も秋葉原へ行ってたんだけど，とにかくスゴかったね。久々に血が燃えたぎる感覚だったなぁ。

奈美 竹崎さんは，ソフトと同日発売だった『サクラ2』のT-カードとルトランカードを購入してすぐ秋葉原へ向かったんですよね。なんか，ユーザーも真っ青って感じです…。

竹崎 そりゃあ，ここまでいろいろやってきたんだから，すべてを見届けないとね。午前9時に秋葉原に着いたときには，徹夜組も含めて，どこのお店にも行列が出来てたよ。

奈美 というわけで，50万本用意した「初回特典版」は，発売日の夕方に完売しちゃったのです。予約なしで「初回特典版」を手に入れられた方はラッキーでした！

竹崎 こんなにあっても一瞬だったね。

奈美 『サクラ2』をご購入下さった方，ホントにありがとうございました。

竹崎 初回は完売したけど，リピート注文で『サクラ2』は順次お店に入荷されているので，まだ買ってない人は，今からでも遅くない！　買って遊んでくださいね。ホンマ，ようできたソフトやさかい。

奈美 なんですか，その関西弁は？

竹崎 関西圏の人にもアピールしないと。

奈美 『サクラ大戦(1)』を遊んでない方はこちらもおすすめです！

竹崎 『サクラ1』のデータが残っていると『サクラ2』をプレイした時に展開がちょっと変わったりするんだよね。

奈美 サタコレ版なら，2,800円ですし！

竹崎 そんな『サクラ』の話題はまだまだ続く!!

奈美 ハイ，そうなんです。そんな『サクラ』がお菓子になりました。その名も『サクラ大戦2』コーンスナック（カレー味）！

竹崎 うん，これはウマい。カレー味だな。ウム。

奈美 …た，竹崎さん，何，本番中に食べてるんですかっ！

竹崎 『サクラ』のことは，何でも知っておかなくてはいけないのだ。これも仕事しごと！

奈美 …それはそうですけど。（空袋を見ながら）このスナックには，1袋につき1枚のカードがついてるんですよね？

竹崎 そう，カードは全部で22種類！

奈美 うち，8種類がホログラムカードと呼ばれるスペシャルなカードになってるわけですね。

竹崎 僕は昔，『仮面ライダー』スナックのカードを集めていたぜ！　今でも持ってるのだ。

奈美 私は『サクラ大戦』を集めようかな。22種類なら，全部集められそうな気がする…。

竹崎 『サクラ大戦2』スナックは，エスビー食品より，155円（税別）で好評発売中だ！

奈美 お求めは，お近くのローソンで，ですね！

竹崎 さてさて，これでベーマガ読者のみなさまは全員『サクラ大戦2』を買っていただけるようだし，これから後のソフトについてもお知らせせんといかんな。

奈美 いつのまに「全員買っていただける」ことになったんですか…？

竹崎 では，この他のセガサターンのソフトだが。

奈美 4月29日に発売された『シャイニング・フォースIII シナリオ2』は，もう遊んでくれたかな？

竹崎 シナリオ1だけでは魅力がわからなかった「シンクロニシティ」の正体がいよいよわかるってヤツだ。

奈美 今回の3部作って，たとえばこの1年の出来事を私と竹崎さんと読者のあなたの3人から見た物語がそれぞれのシナリオになっているって感じなんですよね。

竹崎 そう。竹崎とキミの物語にはふたりが一緒に仕事している場面もあるが，それぞれが独自に生活している場面はそれ以上にあるし，ふたりが出会うことで物語全体の流れが変わることもある。つまり，シナリオ1でプレイヤーがとった行動によって，シナリオ2の流れが変わっていたり，シナリオ1で自分がプレイしたキャラクターが今度は第三者として登場したりするわけだ。

奈美 面白そうじゃないですか。

竹崎 今ごろ気づいたか!?

奈美 だって，シナリオ2をやんないとわからないじゃないですか。

竹崎 みんなも気づこう!!（宣伝）

奈美 5月といえば，28日にいよいよ『少女革命ウテナ』が発売ですね。

竹崎 なんか，すごく味のあるソフトみたいだね。

奈美 とにかく！　ミッキーとお茶したり，ウテナとお風呂に入れちゃったり，樹璃や冬芽と○○なカンケーになっちゃったりぃ。生徒会同士の決闘はあるわ，新キャラ&新曲はあるわ，とどめにオリジナルのカードダスも3枚ついてくるしぃっ！

竹崎 ファンは絶対買いなわけだな。

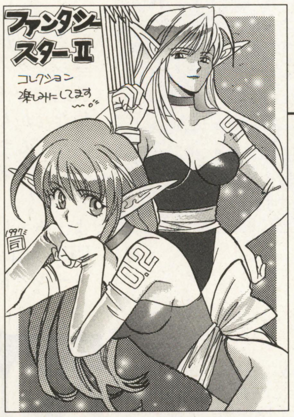
奈美 そんなわけで残り時間もなくなりました。

竹崎 みんな，5月病にならないように元気いっぱいがんばろうぜっ！

奈美 絶対運命黙示録！

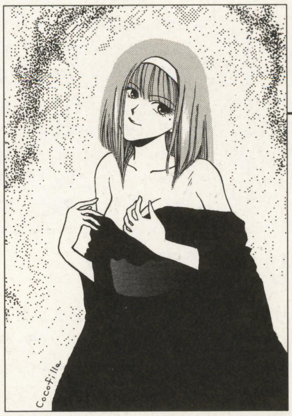
◀即キレる女 T・Zaru(汗)

「某氏」さん，読んでいらしたら是非ご連絡を！



◀さえき司

『ファンタシースター』は，豪華な箱（！）入りなんですよう



◀Coco file

これは，すみれの放つオーラですか!?

◀おーすん

「サクラ」ならぬ「マリア大戦」ですね。対比がカッコイイ

このコーナーを充実させるための，ご意見，おたより，イラストなどなどクビを長くしてお待ちしています。採用の方には特製テレカなど，非売品セガグッズをプレゼント。SEGA竹崎がおたよりをすべて読んで，面白いコーナーを作っていきたいと思います。すべてのあてさきは，ここや!!

〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12 ㈱セガ・エンタープライゼス CSプロモーション部「竹崎のベーセガ」係

コナミ流。

■コナミ株式会社　〒105-6021東京都港区虎ノ門4-3-1■

今月から「いわきち」なるお兄さんのコーナーを開設しました。いわきちは，自分でも言ってるとおり，コナミミュージックのホームページ〈db-FM〉の担当者です。ナニ故に「墜落人生紀行」かというと，こいつは入社したての頃，飛行機から飛び降りやがったんですねえ，パラシュート背負って。いやあ，そんときのビデオがオモロイのなんの。

人生の悩みに答えてくれるかどうかはわからないけど，墜落するヒトのキモチはいやというほど知っているので，そっち方面の質問にはバッチリお答えしますぜ！　ということでよろしく。

矩形波スタッフは感謝だぜ

この度は「矩形波倶楽部&コナミ矩形波倶楽部ベストVol.1」(って長いタイトルだよな)がゲーム・ミュージック大賞の企画部門にて堂々の２位に選ばれたということで，古川をはじめ，スタッフ一同大喜びしています。これもひとえに皆様方のおかげです，本当にありがとうございます。

いやいや，ってわけで，やりまっせ第２弾！　矩形波ベストVol.2だ!!　そこで，なななななんと，Vol.2に入れてほしい曲を大募集だ。聞けなかったあの曲や手に入らなかったこの曲のタイトルを「ぜひとも入れてくれ～」「聞きたいよ～ん」という熱いメッセージとともに応募してくれ。e-mailが使える人はdb-fm@konami.co.jpまで，使えない人はコナミ流宛「矩形波ベストリクエスト」係までどしどし送ってくれよな。それから７月にはPro-Fusionの新作も出すのでそっちのほうもよろしく!!

アヴェ鈴のあなたと独り言 beatmaniaでドキドキDj体験の巻

この前，beatmaniaではおなじみのDj KONAMIさん（恐そうだけどイイ人でした。ジャムおじさんは，隣でジャム喰ってました）が言っていたんだけど，Djとは，空間（場）としての音楽を作っていくプロだ。だから，悪戯にスコアを競うだけではだめで，グループを感じ，それに一体化しなければ意味はない。

んだって，そこで，紹介してくれたのが，beatmania REMIXだったんだ。これは，KONAMIXレーベルから発売されていて，beatmaniaのサウンドトラックと豪華Djによるリミックスを収録する納得の必購入盤だ。

アヴェ鈴も，レコード店を探し回ったんだけど，売り切れ続出で，４軒目でやっと発見。(訊いてみると，やっぱり大人気で品薄になっていたんだって。やっぱ，欲しいCDは注文しないとダメなのかなぁ)

と思ってるのもつかの間，2ndMIXのCDが出るらしいとの噂をキャッチ。

６月26日にコナミレーベルから発売されるんだって。その名も，[beatmania 2ndMIX comlete」。コレさえあれば，っていうか，これなくしては語れまい。コンプリートってところが，何か凄そう。買う。買う。速攻，予約しに行く！

って思ってたら，なんとbeatmaniaREMIXのアナログ盤も出るんだって。

ウォー。ターンテーブル買って待ってるぞぉ～っ。

虹色の青春forever vol.5は，ゲーム以上の感動をあなたに贈ります

ドラマCD「虹色の青春forever」がついにvol.5で最終回を迎えます。

ラジオのON AIRぶんはvol.4までで収録されてしまっているので，今回のvol.5はまったくのドラマCDオリジナルということになります。

沙希ちゃんの恋愛成就と同時に壊れてしまったみのりの恋。その恋の行方や，新たなるシリーズ「彩のラブソング」へとつながる２人の憩いをドラマチックに描きます。

また，お楽しみのときメモキャラによるヒット曲カヴァーは，虹野沙希（cv：菅原祥子）が歌う「想い出がいっぱい」。しかも，大サビでは主要キャラ達がコーラスで登場。その壮大なフィナーレはあなたのハートをcatch upすること間違いなしです。

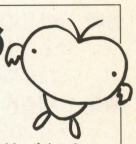
ジャケットは沙希ちゃん&みのりちゃんのツーショット，初回限定の香り付きブックレットも嗅ぎ逃せません。ビジュアル満載のCD EXTRA仕様で５月22日発売。

片桐彩子ファーストアルバム発売!!

ときめきメモリアルファンのみなさん，お待たせしました。藤崎詩織，虹野沙希，館林見晴に続き，いよいよ片桐彩子が1stアルバムをリリースします!!　マルチアーティスト片桐彩子の見事なボーカルテクニック。繊細でありながらも力強い彩子の歌声があなたの心に届きます。

「Tomorrow～Only You～」は先日発売されたゲーム【ときめきメモリアルドラマシリーズVol.2彩のラブソング】のテーマソング。おなじみ「Go!　Go!　パラメータ」はもちろん彩子バージョン。「Aya's Swing」はお得意の英語で熱唱。その他，ピアノ弾き語り「Message」など聴きどころ満載の超豪華アルバム。発売を待ちかねたファンの予約が殺到してるとのことで，このアルバムにはプレミアが付くこと必至。

いわきちお兄さんの 墜落人生紀行



ども，いわきち（未婚）です。突然ですが，今号からコナミミュージックのホームページ「db-FM」関係のコーナーをはじめることになりました。ふつつか者ですが，よろしくお願いします。っつーこっていやぁもう５月ですね！（そーですね！）５月といえばリニューアルの時期！「（なんで？）「db-FM」も変わっていかなあかんねってことで，いろいろやっていこーかと思ってます。

まずは！CDドラマ「クリック&デッド　NETWAYスイーパーズ」の放送開始！　ドンドンヒューヒューパフパフぅ～。あの話題のサイバーサスペンスアクションドラマ（←長いよ監督）がついに「db-FM」でON AIRされることが決定したのだぁ～。主演は金月真美&桑島法子。

2001年のネットワーク社会にはびこる凶悪犯罪を取り締まるせくしぃボデーのおねいさんたちを見事に演じてくれているのだ。青少年なキミ，わくわくだね！　それから，新番組の計画も現在進行中だし，ページのデザインも変わる予定！

あと３月にやったゲームショウでのdb-FM公開録音の模様も放送中！…のはず。だって原稿書いてる時点では，まだアップロードできてないんだもん。

それから，コナミレーベルのCDを発売前に聴くことができちゃうお得な番組「コナミミュージックインフォメーション」も大好評につき放送続行！　たま～にレトロゲームサウンド特集なんかもやったりしちゃうので，ベーマガを読んでるキミは要チェックなのさ！

そんなわけで，これからもますます充実する（あくまで予定の）「db-FM」にアクセス・よ・ろ・し・くっ！

URL http://www.konami.co.jp/kme/db-FM
メールアドレス kme-info@konami.co.jp

KONAMI INTERNET RADIO STATION
db-FM
http://www.konami.co.jp
TM

TG ステーション

WIN版 EMBRACE 5月22日発売予定

TGL TECHNICAL GROUP LABORATY
株式会社テイジイエル
〒530-0037 大阪市北区松ヶ枝町1-3高栄松ヶ枝ビル

「天使同盟」発売中！

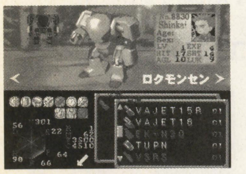
「地上最強の軍隊」を操る策士に立ち向かうは 時代に置き去られた古き騎士道精神の誇りか

TGLの新作は プレイステーション用 本格ロボットS-RPGだ!! その名は「天使同盟」

イーヴァム帝国の科学が生み出した鉄鋼の巨人兵器「ギガント」。鋼の悪魔とも称されたその恐るべき戦闘力は，先の大戦において，この国が地上最強の軍事国家であることを証明した。そして舞台は終戦より数年後。今や地位と名声を失ったこの騎士団修練施設において，鬼教官の厳しい訓練を乗り越えて戦いの術を学んでゆく少年達がいた。そして再び現れる新たな脅威に立ち向かうため，彼らに指令が下る。影は帝国の内部より現れたのだ。

デュアルショックに対応なのです。

「天使同盟」はクォータービューブリバリのシミュレーションＲＰＧ。機体をチューンナップし，ギアチェンジやさまざまな武器，そして遮蔽物で身を守るなどの戦略を駆使して強敵に立ち向かえ!!
デュアルショックの振動が，バズーカやマシンガンをぶッ放す迫力満点のサバイバル戦を盛り上げること間違いなしだぜ。



俺のマシンを見ろ

ミッションを勝ち進むと入手できる，エンジンや部品を組み合わせれば機体の性能を変えたり，新たな攻撃や機能を追加できるぞ！
例えば必殺技にこだわるならバッテリーをいくつか追加してみよう。武器だって内蔵火器とそこに装填するための弾丸の組み合わせまで自分で決められるのだ。

そしてイベントシーン

動きで見せるイベントシーンには声優さんのボイスも入っているぞ。途中の選択によっては物語に変化が起きたり，場合によっては隠しパーツの登場も！

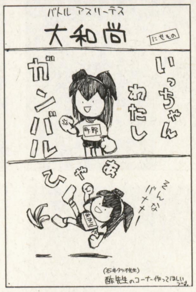
EMBRACE

リアルタイムのダンジョンRPGだ。暗く湿った地下迷宮を快適にすごしたい。
……そんな貴方に贈る……
5月22日発売予定　暗い所は好きですか？

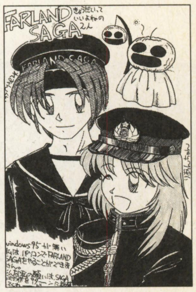
イラストハガキ大募集!!

宛先：〒530-0037
大阪市北区松ヶ枝町1-3　高栄松ヶ枝ビル
㈱テイジイエル「ＴＧステーション係」
どんどん応募待ってるよ！！！

今月のイラスト



◀愛知県
P・N　にせもの
大運動会のアカリちゃん！そんなバナナー。いけてる……はっはっはっ



神奈川県▶
鈴木さん
ファーランドサーガのジャック・オーランダンが後ろのほうで笑っている…。結構，この敵好きなんだ。

◀埼玉県P・N　あるむ
あかりが，なんだか大人っぽくなったみたい。大運動会おもしろかった？感想聞かせてほしいなぁ……。

インターネット ホームページ

いよいよＴＧＬもホームページを開設したぞ!! 内容も，どんどん充実していくので，これからもよろしく!!

URL http://www.tgl.co.jp

スタッフ募集のお知らせ

当社ではゲーム開発スタッフ及び営業のアルバイトを募集しています。詳細は当社担当までお問い合わせください。

職種：アニメータ，グラフィック，プログラム
（家庭用ゲーム機，制御系経験者可）
シナリオ，ハードウエア，営業
連絡先：06-354-8721（代）
総務部　中島
勤務先：大阪北区（南森町）

Falcom® NEWS EXPRESS

日本ファルコム株式会社
〒190-0012東京都立川市曙町1-14-13
TEL042-527-6501
FAX042-528-2714

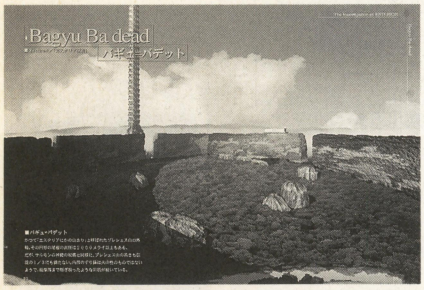
スタッフ募集中
採用担当BFN5係
http://www.falcom.com/

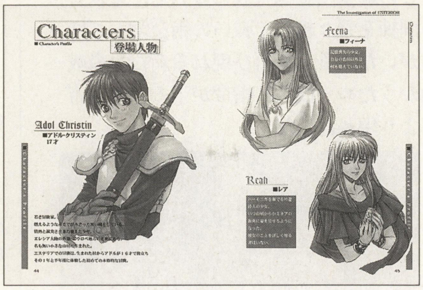
一見の価値アリ！豪華上製本マニュアル付！

イース・エターナル好評発売中！

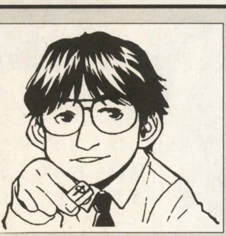
Ys ETERNAL
Ancient Ys Vanished Omen

「イース・エターナル」はゲーム内容はもとより，マニュアルも超凝りまくり！　豪華上製本で120Pのボリュームだ！　イースの書をイメージしたデザインで，カラーページの内容もかなり充実しているぞ。アイテムやモンスターはもちろん，設定や世界観が一目でわかるし，アドルが旅に出てからバルバドにたどりつくまでのプレストーリーも読み応え十分だ。買おうかどうしようか迷っている君，今すぐ買わないと損するよ！





◀マニュアルの一部だ。カラーでお見せできないのが残念。



イース・エターナルが無事発売されてホッと一息。でも次のプロジェクトが始まるので，またまた忙しくなりそうです。近いうちに発表するからお楽しみに！

特典のイース・スーパーコレクションも，まだ手に入る!?

あまりの反響の良さに，購入した人は確実にもらえるようにと，この特典がパッケージに同梱されることになった。特典入りのシールが貼ってあるパッケージを探そう。

イース・スーパーコレクション
（限定非売品）

①イースサウンドスーパーコレクション
②イースMIDIスーパーコレクション
③イースマテリアルスーパーコレクション

このイベントを見逃してないか!?

「イース・エターナル」をプレイしたらわかると思うけど，随所に新しいイベントが追加されているんだ。ストーリーを知っているからといって一直線に進んでしまってないか？　少しだけ紹介するので参考にしてくれ。

TALWARLがもらえる！

あるタイミングで，スラフに話しかけると，TALWARLがもらえるんだ。GOLDが浮く分，アイテムを充実させることができるのでかなり楽な展開になるのだ。

紙切れの使用法は？

あの人に見せるとちょっとしたイベントが起きる。ヒントはミネアの町。ダームの塔に入るとこのイベントは発生しないので，逸る気持ちを抑えていろんな人に話しかけよう。

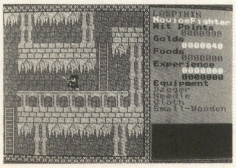
ルタ・ジェンマ登場

前作ではダームの塔で初めて出会うルタ・ジェンマ。今回は塔に入る前にも彼と会うことができるぞ。どうやったら会えるかは秘密。がんばって探してくれ。

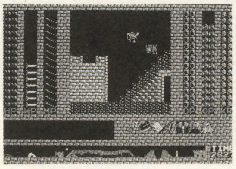
あの名作が一挙にWindows95に登場！

メモリアルゲームズVol.2，4，5

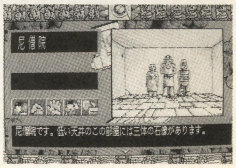
コンシューマだけでなくパソコン版も！　という多くのユーザーのリクエストにお応えして，ファルコムの名作が遂にWin95への移植が決定！　開発・販売(株)アンバランス



今さら説明するまでもない，日本ＲＰＧ史上No.１のタイトルだ。一度リバイバルザナドゥで復活したが，Win95版はもちろんはじめて。また眠れぬ日々がやってくる？



かわいいキャラとはうらはらに激ムズなこのゲーム，何度泣かされたかわかりません。本当に一筋縄ではいかないんだこれが。今思うと，よくここまで意地悪できるかなと感心してしまいます。



ファルコムには珍しいアドベンチャーゲーム。コマンドアイコンを最初に使った，当時としてはかなり斬新なシステムだったんだ。ところでこの太陽の神殿がイースの原形だって知っていた？

第59回 マジカルステーション

〒651-0058 神戸市中央区葺合町馬止1-10マジカルビル 魔法株式会社

☆魔法株式会社ホームページURL http://www.mahou.co.jp

こんにちはECEです。

ということで先月お伝えしましたとおり，今回でこのマジカルステーションは最終回です。思えば1年前入社したての僕に降って湧いたこの仕事。いろんなことがありました。あぁいろんな思い出が走馬灯のように…。って実は感傷に浸ってる場合じゃありません。最終回でもビッグなお知らせがあるのです。それではついに最後のマジステ始まります！

最後の大ニュース！ PS版「花火」

このことをお伝えせずにはこのマジステ終わるに終われないところでした。

そうWin95版「花火職人になろう！」シリーズで好評を得た魔法から，この夏いよいよプレイステーション専用ソフト「花火」が登場します。完成を間近に控えて開発室は大忙し。みんなが満足いく内容に仕上げますので皆さん期待して待っててくださいね。

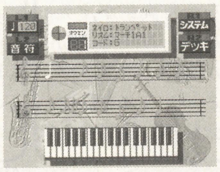
さてこのPS版「花火」は，もちろん花火を作って打ち上げるゲームです。ひねりのないタイトルでしょうか？ でも内容には「これでもか」というほどのひねりを加えております。

3Dフィールドを駆け回って，材料を集めて作ってバンバン花火を打ち上げよう。シャボン玉花火やネコ型花火など組み合わせは自由。合成だってできちゃうから感性次第で広がる世界は無限大。パソコンで好評だった花火コンテストも開催を計画中。その時はみなさんの素敵な花火をぜひECEにも見せてください。

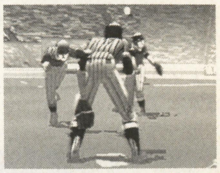
タイトル：花火
対応機種：プレイステーション
発売日 ：98年夏
予価 ：4,800円（税別）
ジャンル：打ち上げ花火シミュレーション

「'98甲子園」も発売間近！

いよいよ「'98甲子園」の発売も間近。今回はさらに充実したエディット機能を紹介します。まず「甲子園V」から受け継いでいる投球フォームや握りの設定ユニフォームのエディットは，さらに充実したものになりました。ユニフォームは帽子・シャツ・アンダーシャツ・ズボン・ソックス・ラインと細かく指定ができます。



そして新機能も盛りだくさん。校歌作成ツールでは自分のオリジナルの校歌を作り，試合の終わった後に流すことができます。メロディーとリズムを組み合わせるだけでお手軽校歌の出来上がり。もっと本物を求める人のために作詞・作曲もできるようになっています。さらに凝りたいというあなたには校旗制作ツールも用意してあります。試合中には人文字として出てくるなど演出も見逃せません。君の力でこの夏こそ甲子園に母校の校歌を響かせながら校旗の掲揚を行なうのだ。



タイトル：'98甲子園
対応機種：プレイステーション
発売日 ：初夏
定価 ：5,800円（税別）
ジャンル：スポーツ&シミュレーション

最後に

いよいよ本当にお別れの時がやってきました。これからECEは普通の男のコに戻りますじゃなくてゲーム開発に専念します。

このページでみなさんのお目にかかるのもこれが最後ですが，これからは魔法のホームページ〈http://www.mahou.co.jp〉そして魔法のゲームソフトの中でお会いしましょう。

みなさん長い間応援ありがとうございました。

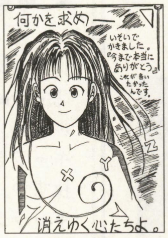
☆まじかる・あ〜とぎゃらりぃ☆

◆今月号のお題「人造人間」

今月のお題は「人造人間」。でも最終回ということでそれ以外のイラストでもOKということにしてしまいました。今までの感謝の意味も込めてできるだけたくさんのイラスト掲載します。載せられなかった人ごめんなさい。イラストが小さくなるのはご勘弁を。ほんっとにみなさん今までありがとうございました。

さてこれで「まじかる・あーとぎゃらりぃ」は終了するわけですが，これからもホームページで採用したりしますので，よかったらイラストを送ってきてください。お待ちしております。

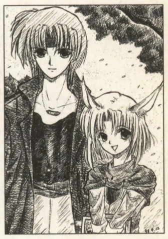
◀那飛鳥秀之



◀さだかねコレキヨ

◀Cocofille

◀中西ジロー

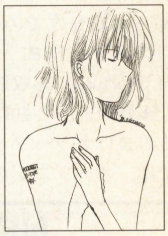

◀如月真夜

◀ZAXたに

◀鈴木有人

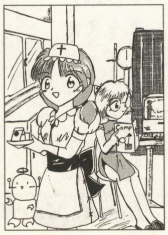
◀加藤義啓

◀ふじさき


◀月代銀猫

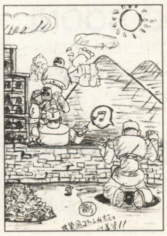
◀比呂

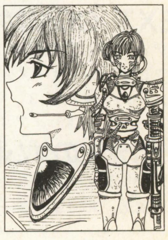
◀にせコレキヨ


◀ゆうちょ

◀水神淑

◀めぐみくん


◀忍


◀早籐しをん

DEAD or ALIVE それが問題だ…

㈱ポニーキャニオン
〒104-0042 東京都中央区入船2-1-1
住友入船ビル10F

リアルバウト餓狼伝説２アレンジサウンドトラックス ～THE NEWCOMERS～/SNK 新世界楽曲雑技団

CD.98.5.20 ON SALE ￥2,940（税込）

す，すげえェ！ オリジナルサウンドトラックスに続くこのアレンジ盤，マジで素晴らしい出来です。SHA･V, SHIMIZMといったお馴染みのメンバーが今までとは違った味わいの芸風（？）の曲にもチャレンジしているところがミソ。思わず笑っちゃうほどハマっていて，懐の大きさに脱帽ですよ。さらに新世界楽曲雑技団のニューカマーというべき初登場組も新人らしからぬ（失礼）大活躍をみせ，DJステーションライブのメンバーが強力サポート。ボーカルは２曲で，新キャラ李香緋のテーマ曲を金月真美が，テリー・ボガード曲をボーカルでは初登場の橋本さとしが唄い，スタッフも大絶賛の嵐。まさしくこれを聴かずに死ねるかァの太鼓押し盤です。

ひざの上の同居人ドラマCD ～恋する乙女篇～ カネコ，カルチュア・パブリッシャーズ

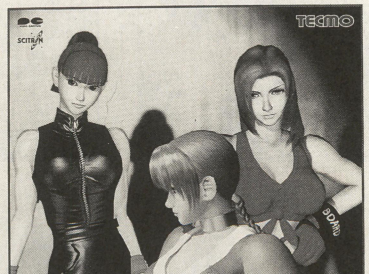
CD.98.5.20 ON SALE ￥2,940（税込）

人間として生まれるはずが運命のイタズラで猫の姿に！ 15歳になったユキ，レナ，ミミの猫少女たちは日夜人間になるための修業に励んでいったのだけれど――ニッポン放送「アニメガTOP10」のラジオドラマ“恋する乙女篇”のCD化。現在発売中の“夢みる仔猫編”同様，声優３人娘の爆発フリートークも収録済みだっちゅーの！！！

デッドオアアライブ（PS版）／テクモ

CD.98.5.20 ON SALE ￥1,890（税込）

大好評のゲーム「DEAD OR ALIVE PS版」からオリジナルBGM，新キャラ２人を加えたボイス＆S.E.コレクションを収録。ほとんどの曲が新曲だったり，アレンジし直されているので，めっちゃ新鮮味ある仕上がりになってます。ボーナストラックとして，ゲーム内未使用曲ほか，97年夏の東京ゲームショウでのD.O.A.ダンスステージ曲「Dead or Alive Overture」も収録。さらに，楽譜シートと共についてくるおまけカラーブックレットでは，オープニングムービーのビジュアルを満載，かすみ，ティナ，あやねの胸揺れキャラ等が，たっぷりませんっ！



NEWS!

悠久人気キャラ６人が『悠久幻想曲キャラクターシリーズ』で３ヶ月連続リリース！

「悠久幻想曲」「悠久幻想曲2nd」の２タイトルより，人気投票で６キャラを選出。毎月２枚ずつ，３ヶ月連続でキャラクターシングルCDを続々リリースするっていう画期的企画の第１弾です！ それぞれ，キャラクターテーマをアレンジしたボーカル曲に，オリジナルテーマ曲，カラオケを収録。さらに声優によるミニメッセージも入っていまっせ。なお，CD6枚すべてそろえたあかつきには，ジャケットの絵がひとつになって浮かび上がるという趣向も。参ったか！

●悠久幻想曲キャラクターシリーズvol.1
いつの日も～Song of Flower～
シーラ・シェフィールド cv／氷上恭子
CD-S.98.5.20 ON SALE ￥1,050（税込）

●悠久幻想曲キャラクターシリーズvol.2
シャララ！～元気になれ～
トリーシャ・フォスター cv／飯塚雅弓
CD-S.98.5.20 ON SALE ￥1,050（税込）

NEWS!

NEWS! NEWS!

NEXT COMMING SOON!

●リアルバウト餓狼伝説２～THE NEWCOMERS～ドラマCD／SNK（CD.98.6.3on sale）●オフビートレーサー！／SNK 新世界楽曲雑技団（CD.98.6.3on sale）●悠久幻想曲キャラクターシリーズvol.3，vol.4／メディアワークス（CD-S．各98.6.17on sale）●ストリートファイターEX2／アリカ・カプコン（CD.98.6.17on sale）他

「子安，氷上のゲムドラナイト」放送中！

パーソナリティ子安武人，氷上恭子でおくるラジオドラマ，毎週日曜日絶賛放送中！
（東京放送，北海道放送／25：00～，毎日放送／24：00～，RKB 毎日放送／24：40～）

●CHECK! Book Mark URL,http://www.scitron.cp.jp/

タイトル・イラスト：大阪府・藤井朱丸

なにわ通信

PRESENTED BY マイコンソフト

http://village.infoweb.ne.jp/~fvgd3402/

ADDRESS●
〒530-0005大阪市北区中之島3-2-4
朝日新聞ビル6F　電波新聞社大阪本社内
マイコンソフト株式会社　なにわ通信係

すごいよDOGAさん！

みなさんは，「DOGA」という団体をご存じでしょうか。ベーマガでも，DOGAに関する記事が掲載されていたことがあるので，その存在はご存じの方も多いと思います。

DOGAさんは「アマチュアCGAコンテスト」などを定期的に開催するなど，アマチュアCG界では超有名な団体です。

そのDOGAさんが，ついにアニメ界にデビュー！　4月からテレビ東京系で放映されている，「ロストユニバース（毎週金曜日午後6:30分から）」の3DCGを担当されているようです。

みなさんも機会があったら，ぜひ観てみてください。宇宙戦艦がカッコイイよ！

詳しい情報が知りたい人はDOGAさんのホームページをご覧ください。

新製品

マイコンソフトでは，ビデオ・スキャンコンバーター・ユニット「XPC-2plus」を開発中です。「XPC-2plus」はパソコンの映像を，家庭用テレビに表示できるように変換する装置で，現行品「XPC-2」の後継機となります。「XPC-2plus」は「XPC-2」に比べ，若干性能が上がっています。

価格や発売時期は，現在検討中です。

XRGB-2発売間近！

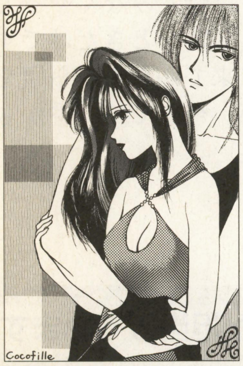
前号で，新製品のアップ・スキャンコンバーター・ユニット「XRGB-2」は，「5月中に必ず発売」と書きましたが，製品のデバッグを慎重に行なうため，発売が6月になってしまいました。ごめんなさい！

XRGB-2にはCPUが使用されているので，そのデバッグ作業でどうしても時間がかかってしまうそうです。本当にごめんなさいっ！

なにわ通信・番外編

なにわ通信のホームページは，現在作成中です。自分のホームページへのリンクを希望されたり，イラストの掲載を希望される方はご連絡ください。一応URLも決まりましたのでお知らせしておきます。
(http://www3.osk.3web.ne.jp/~kokage/)

ありがたい
おハガキのコーナー



高知県・Cocofille
合作の件ですが，こちらがお願いしたいくらいです。ところで，Cocofilleさんて，前見て歩いていてもコケるんですか？

神奈川県・矢田ばんれい
大学入学おめでとうございます。
勉強頑張ってください。それと，これからもイラスト送ってくださいね！

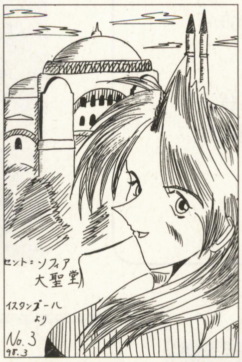
愛知県・Q太郎
この絵を見てると，ピクニックに行きたくなります。
ところで，関西旅行はどうでしたか？

兵庫県・水神淑
このハガキを載せると幸せになれるらしい…え？　冗談なの？
期待してたのに。

熊本県・楸改め名雲結城
民族衣装っぽい服がいいですね。
ハガキの方にコメントとかも書いてもらえるとうれしいな。

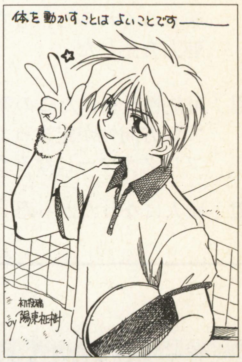
広島県・コレキヨの私信5
卓球の漫画はもうおしまいですか？　楽しみにしてたので，ちょっぴり残念。

北海道・月代銀猫
こういう絵好きです。すごく爽やかな感じがします。
なんか，見てるだけで涼しくなってきますね。



大分県・ハーツ
今回のイラストは，イスタンブールのセント＝ソフィア大聖堂だそうです。ハーツさんて，歴史に詳しいんですね。

東京都・蒼霧羅夢
蒼霧さん復活ですか？
これからもイラストをたくさん送ってくださいね！
あまり飲み過ぎないように…。



京都府・陽東柾樹
はじめまして！　体を動かすことは大切なことですね。最近，私は運動不足のせいか，どうも体の調子が良くないです。

バンタン電脳情報学院 PRESENTS

DENNOH D Information

⑤ 1998

お久しぶりの「D Infomation」ですが、今年度は装いも新たに様々な情報を発信していこうと思います。
これからも是非よろしく！

特集!! ゲームスクールってどんなとこ？

Do you know バンタン？

学校それぞれ特徴がありますが、バンタンの特筆する点といったら、「細分化されたコース」と「プロの講師」ということでしょう。と言うのも、わたしがこの学校に決めた大きな理由が、この二つなんです。

わたしは、総合的にゲームの勉強をするんじゃなくて、ある程度方向性の定まった勉強がしたかったんですよ。学科別にされていても、それ以外の部分がカリキュラムに入っていたりする学校が多い中で、バンタンは明確に分けられていたんです。

そしてプロの講師。断片的な情報からも、ゲーム業界というものは流れの早い業界ということを感じていました。そこでみんなと同じことをやっていてもダメだろうと思ったんです。そこで現役のプロから教わっていれば、より現場に近い体験ができるだろうと判断しました。実際、いま業界で求められているものを学ぶことができるし、情報もリアルタイムで得られることができる。そしてなによりも「プロフェッショナル」というものを身近に感じることができるというのが、一番の魅力かな。すごく刺激されるし、その姿勢などはほんと学ぶことが多いですね。

学校風景・学生生活

学校生活は、はっきりいって忙しいです。専門学校という響きから、楽だろうと想像している方もいると思いますが、バンタンにはあてはまりませんよ（笑）。講師の陰謀配慮もあり、常にクリエイティブなものをつくることに従事しています。やっぱり数をこなしてナンボというところがありますからねー。事実、理論を教わっているときよりも、体験したことのほうが忘れないし、得ることも多いです。自分なりに考えて、行動して、失敗して、その失敗から学ぶって感じかな。もちろん助言やサポートは惜しみなくやってくれます。でも必要なときだけです。ほんとここに来てからやたら頭を使うことが多い。今までで一番かもしれません（笑）。

～素朴な疑問・バンタン/ゲームプログラムコース編～

「なんでプログラマーなの？」

A君：プログラムができればすべてができる。絵も描けるし、音楽もつくれるし、もちろんゲームも作れる。その多様性に魅力を感じた。

B君：可能性を秘めたこの業界に魅力を感じた。しかしこの時点では方向性が定まっていなかったので、やることが明確なプログラマーになろうと思った。

C君：職人になりたかった（意味不明）。

はじめまして、私が担当しています

石田久美子
バンタン電脳情報学院
ゲームシナリオ&ライターコース
2年在籍中

●スリーサイズ：B86W60 H90（になりたい）●今したいこと：衝動買い・ドライブ●叶えたいこと：スープラに若葉をはって乗る●一言：「私は邪悪じゃありません」

EVENT INFORMATION

学校説明会　5月16日(土)・5月17日(日)・5月23日(土)・5月30日(土)

総合説明＆作品体験会　5月24日(日)

模擬試験　5月31日(日)

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE バンタン電脳情報学院

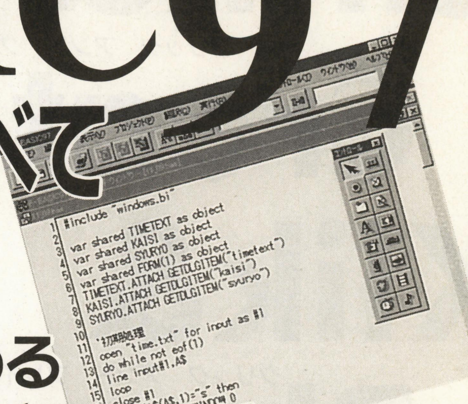
●ゲームプログラムコース
●ゲームデザインコース
●ゲームグラフィックコース
●ゲームシナリオ&ライターコース
●ゲームサウンドコース
●ゲーム開発研究コース

〒150-0011 東京都渋谷区東3-22-14　0120-51-0505

`99年度学校案内書無料送付中！

MS-DOS BASICがWindowsでよみがえる!!

F-BASIC97
プログラミングのすべて



編集：マイコンBASICマガジン編集部　協力：富士通

初歩からはじめる
BASICプログラミング
ユーザーの疑問に応えるQ&A
250以上掲載!

Windows対応
CD-ROM付き
F-BASIC for Windows体験版収録

好評発売中!

第1章	プログラミングって何だろう?
第2章	七つの命令で覚えるBASIC言語
第3章	F-BASIC97をインストールしよう!
第4章	簡単なプログラムを作ってみよう!
第5章	F-BASIC97で使う変数
第6章	プログラムの“制御”をマスターしよう
第7章	DOSモード・プログラミング
第8章	Windowsモード・プログラムの基本
第9章	Windowsプログラミングの実践
第10章	DOS-BASICからの移植テクニック
第11章	いろいろなプログラムを作ってみよう!
付録1	各言語の機能比較一覧表
付録2	F-BASIC97 Q&Aコーナー
付録3	他言語との相違点一覧表 ●N88-日本語BASIC ●F-BASIC386 ●Quick Basic&Microsoft Basic

●A5判
定価2,835円(税込)

電波新聞社　〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15　電話(03)3445-6111(大代表)

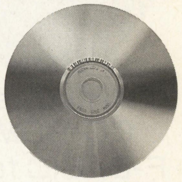
パソコンで！　手軽に！　楽しく！　ゲームが作れる!!

Click＆ Create Klik＆ Play ゲーム作成術

クリック　アンド　クリエイト
クリック　アンド　プレイ

発売中！

Windows対応
CD-ROM付き



Click ＆ Create体験版
Klik ＆ Play体験版
オリジナル・ゲーム満載！

山崎 寛著　編集：マイコンBASICマガジン編集部
協力：富士通／富士通パレックス

● A 5 判／定価1,995円（税込）

主な内容

序 章　Click&Create／Klik&Playとは
第1章　チュートリアルでしくみを知ろう
第2章　いよいよ本格的なゲーム制作に挑戦!
第3章　各機能の詳細を知ろう
第4章　ピクチャーエディタとアニメーションエディタ
第5章　ジャンル別にいろいろなゲームを作る〜基本編
　Part 1　ブロックくずし
　Part 2　対戦ゲーム
　Part 3　レーシング・ゲーム
　Part 4　ドットイート・ゲーム
　Part 5　ジャンプ・アクション・ゲーム
　Part 6　シューティング・ゲーム
第6章　ジャンル別にいろいろなゲームを作る〜応用編
　Part 1　パワーアップ・シューティング・ゲーム
　Part 2　対戦格闘ゲーム
付録　Q&A

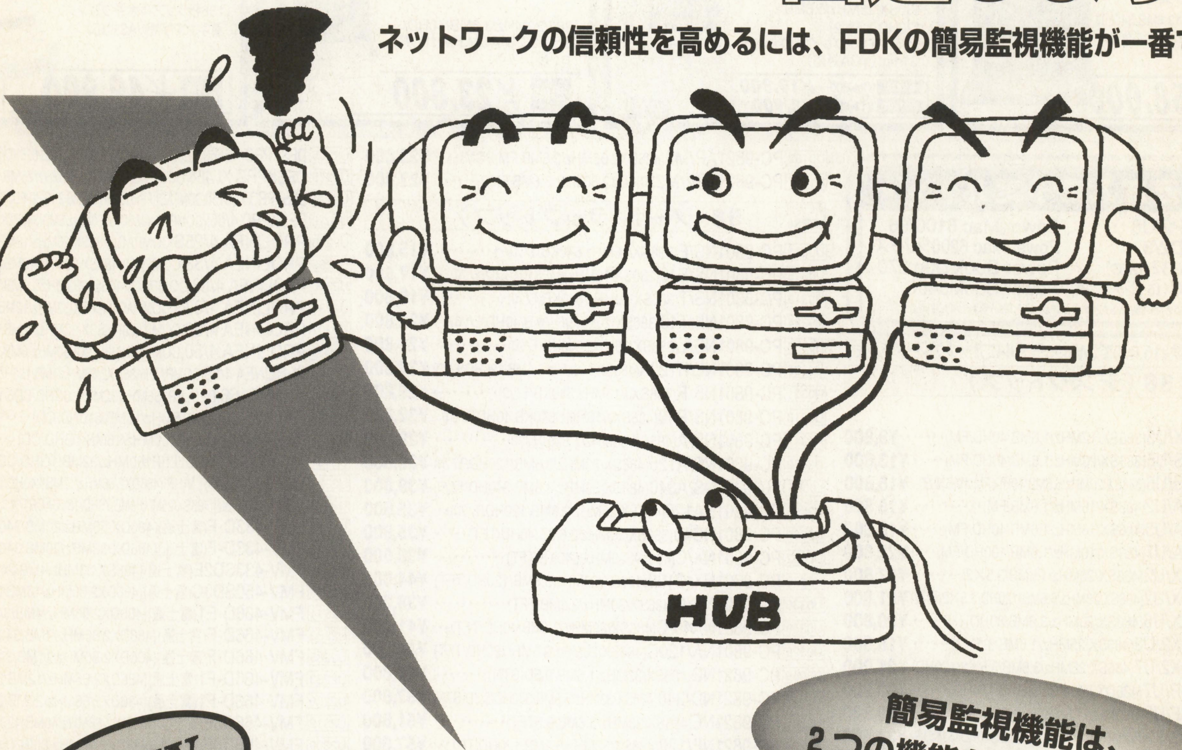
電波新聞社　〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15　電話（03）3445-6111（大代表）

確かな技術 育てる未来

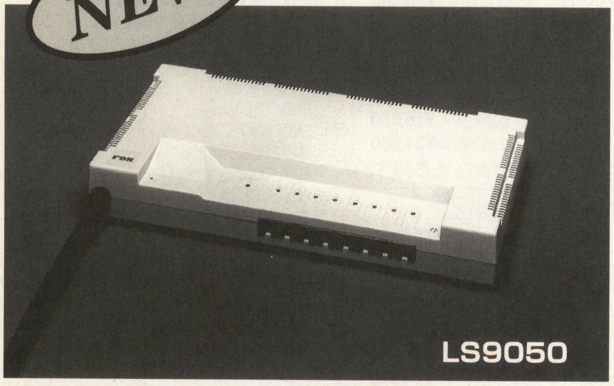
FDK

システムダウンを回避します。

ネットワークの信頼性を高めるには、FDKの簡易監視機能が一番です。



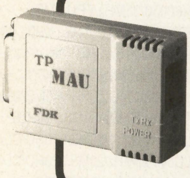
NEW



簡易監視機能は、2つの機能を持っています。

1.障害波及防止機能
目的：伝送路のシステムダウン対策
機能：ジャバ発生ポートの入力を切り離し、他ポートの通信不能状態を避ける

2.ロギング機能
目的：障害切り分けのスピードアップ
機能：過去に一度でも発生した障害をランプ表示し、障害調査を容易にする



FDK製MAUもご利用ください。

MAU：LN9020の特徴
- ●超小形、軽量、そして薄形（AUI側の厚さを16mmとし、ノードへ直接接続が可能）
- ●SQE,LINKテストのON/OFFスイッチ付

HUB：LS9050の特徴
- ●10BASE-TX 8ポート リピータHUB
- ● 小規模LANに最適
- ●簡易監視機能付

価格はオープン！お気軽にお問い合わせください。

LAN用簡易監視機能付HUB

FDKホームページ
http://www.fdk.co.jp

富士電気化学株式会社
ID営業本部：〒105-0004 東京都港区新橋6—1—11（秀和御成門ビル） TEL03-5473-4666 FAX03-3434-4325
名古屋営業所TEL052-561-3141／大阪営業所TEL06-448-0017／松山営業センターTEL089-931-8003／福岡営業所TEL092-291-9421

超優良中古パソコン店!

PC NET

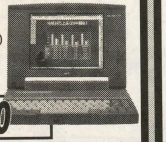
DOS/V・Mac強化月間

大好評につき **大量入荷!!**

◆下取り・買取り致します◆
法人、個人OKの買取りサポートシステム
梱包用品（箱・パッキンなど）ない方でもOK!

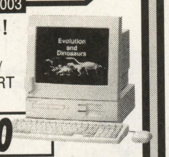
デスクトップから周辺機器まで
98,MAC,DOS/V を中心に
豊富な品揃え(常時2,000台)

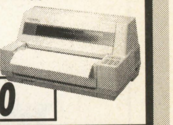
大特価大放出!!

PC-9821NE2/340
注文No.U3165
98noteだから安心!
(486SX/33MHz/13.6MB/340HD/9.5TFTカラー/マニュアル欠品/プレート付)

大特価 ¥58,000

PC-9821BE/U7 PC-KD1522
注文No.U2325
注文No.U0412
(486SX/25MHz/5.6MB/120HD/3.5×2)
15カラーディスプレイ:640×480 0.31mm(VGA対応)

BE/U7 ¥24,800→¥19,800
KD1522 ¥11,800→¥8,900
期間限定5/末まで

PC-9821/model S2
注文No.U2003
98Multiセットでお買得!
(386/20MHz/3.6MB/40HD/3.5×2/CD/PCM.FM/15CRTセット)

大特価 ¥23,800

PC-PR700X
注文No.U0534
複写用紙にかかせないこの1台!
(136桁シリアル水平プリンタ:漢字100字/秒/A3対応)

大特価 ¥49,800

★★★ 近日入荷予定!! ★★★

PC-9821AP2/U8	Power Mac 6100/66
PC-9821ND2/3	Power Mac 6200シリーズ
FR-766-JA-37(DEC)	Power Book Duo 270
PC XBV-BC(15インチモニタ)	Power Book 540C

※都合により入荷できない商品もあります。詳しくはお問い合わせください。

Win3.1モデルは別途¥15,000で、Win95モデルにアップグレードできます。

注文No. 98（デスクトップ）

(3.5インチ)

- U0203 PC-9801FX/U5(386SX/12MHz/1.6MB/40HD/FM)…… ¥9,800
- U0209 PC-9801FS/U5(386SX/20MHz/1.6MB/40HD/FM)…… ¥13,800
- U2274 PC-9801FS/U5(386SX/20MHz/5.6MB/40HD/FM/4MB増設) ¥15,800
- U0210 PC-9801FA/U2(486SX/16MHz/1.6MB/FM)………… ¥15,800
- U0218 PC-9801FA/U5(486SX/16MHz/1.6MB/40HD/FM)…… ¥18,800
- U0201 PC-9801FA/U7(486SX/16MHz/1.6MB/100HD/FM)…… ¥22,800
- U0250 PC-9801BX/U2(486SX/20MHz/1.6MB/3.5×2)……… ¥17,800
- U2322 PC-9801BX/U2(486SX/20MHz/5.6MB/120HD/3.5×2/増設) ¥21,800
- U0233 PC-9801BX/U6(486SX/20MHz/3.6MB/80HD)……… ¥20,800
- U0249 PC-9801BX2/U2(486SX/25MHz/1.6MB/3.5×2)…… ¥18,800
- U2040 PC-9801BX2/U7(486SX/25MHz/3.6MB/3.5×2/120HD) ¥21,000
- U0639 PC-9821BP/U7(486DX2/66MHz/5.6MB/170HD)…… ¥33,800
- U0638 PC-9821BF/U8(P60MHz/7.6MB/340HD)………… ¥49,800
- U2241 PC-9821ES/340W(486DX2/50MHz/5.6MB/340HD/本体のみ) ¥34,800
- U2184 PC-9821AE/U2(486SX/25MHz/9.6MB/240HD/FM/PCM) ¥27,800
- U0385 PC-9821AS/U7(486DX/33MHz/3.6MB/120HD/FM/PCM/3.5×1) ¥29,800
- U0240 PC-9821AS/U8(486DX/33MHz/3.6MB/240HD/FM/PCM/3.5×1) ¥33,800
- U2220 PC-9821AS2/U2(486DX/33MHz/3.6MB/FM/PCM/3.5×2) ¥26,800
- U0260 PC-9821AP/U2(486DX2/66MHz/3.6MB/FM/PCM/3.5×2) ¥29,800
- U0261 PC-9821AP/U9(486DX2/66MHz/3.6MB/510MB/FM/PCM/3.5×1) ¥45,800
- U2031 PC-9821AP2/U8(486DX2/66MHz/5.6MB/3.5×1/340HD/FM/PCM) ¥41,800
- U2323 PC-9821XE/U7(486SX/33MHz/15.6MB/210HD/4CD) ¥33,800
- U0636 PC-9821XS/U7(486DX2/66MHz/5.6MB/210HD/PCM) ¥39,800
- U0683 PC-9821XS/C8(486DX2/66MHz/5.6MB/340HD/CD/PCM) ¥44,800
- U0634 PC-9821XP/U8(486DX4/100MHz/5.6MB/270HD/PCM) ¥41,800
- U0341 PC-9821XE10/4(486DX4/100MHz/5.6MB/420HD/3.5×1) ¥49,800
- C0027 PC-9821V10/S5K(P100MHz/8MB/850HD/CD4/15CRT) ¥94,800
- C0064 PC-9821V12/S5R(P120MHz/16MB/850HD/CD4/15CRT) ¥108,000
- C0062 PC-9821V13/S5C2(P133MHz/16MB/1.2G/CD6/28.8モデム/15CRT) ¥120,000
- C0070 PC-9821V16/M7C3(P166MHz/32MB/2GHD/CD8/17CRT) ¥158,000
- U2149 PC-9821CE/S2(486SX/25MHz/5,6MB/120HD/CD/15CRT) ¥32,800
- B0118 PC-9821CB10/TA(P100MHz/16MB/850HD/PCM/CD/14CRT/一体型) ¥89,000
- U2115 PC-9821CX/S3(486SX/33MHz/7,6MB/540HD/CD/15CRT) ¥53,800
- L0015 PC-9821XA12/K8(P120MHz/16MB/850HD/CD4/PCM) ¥86,800
- U2237 SV-98/1N1(486DX2/66MHz/14MB/500HD×2/サーバー機) ¥49,800
- U0294 PC-486GR3(エプソン)(486SX/25MHz/1.6MB/3.5×2+5×1/ハイレゾボード欠品) ¥19,800

(5インチ)

- U0161 PC-9801FA2(486SX/16MHz/1.6MB/FM)…………… ¥11,800
- U0126 PC-9801FA5(486SX/16MHz/1.6MB/40HD/FM)……… ¥13,800
- U0144 PC-9801BX/M2(486SX/20MHz/1.6MB/5×2)……… ¥14,800
- U0137 PC-9801BA/M2(486DX2/40MHz/1.6MB/5×2)……… ¥16,800
- U1011 PC-9801BS2/M2(486SX/33MHz/11.6MB/170HD/5×2)…… ¥21,800
- U1001 PC-9821AS/M2(486SX/33MHz/3.6MB/FM/PCM)…… ¥20,800
- U0183 PC-9821AP/M2(486DX2/66MHz/3.6MB/FM/PCM)…… ¥23,800
- U1007 PC-9821AP2/M2(486DX2/66MHz/3.6MB/5×2)…… ¥27,800

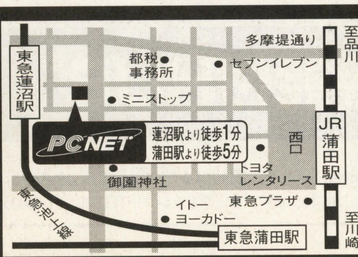
注文No. 98（ノート・ラップトップ）

- U0311 PC-9801NS/E(386SX/16MHz/640KB/モノクロ)………… ¥15,800
- U0315 PC-9801NS/E40(386SX/16MHz/640KB/40HD/モノクロ)‥ ¥17,800
- U0319 PC-9801NS/T(386SX/20MHz/640KB/モノクロ)………… ¥19,800
- U0324 PC-9801NS/T40(386SX/20MHz/640KB/40HD/モノクロ)‥ ¥22,800
- U0358 PC-9801NS/L(386SX/20MHz/640KB/モノクロ)………… ¥21,800
- U0335 PC-9801NL/R120A(486SXJ/16MHz/3.6MB/120HD/モノクロ) ¥34,800
- U0301 PC-9801NS/R(486SXJ/16MHz/640KB/モノクロ)………… ¥29,800
- U0318 PC-9801NS/R40(486SXJ/16MHz/640KB/40HD/モノクロ) ¥32,800
- A0047 PC-9801NS/A(486SX/33MHz/1.6MB/モノクロ)………… ¥29,800
- U3032 PC-9801NS/A120(486SX/33MHz/3.6MB/120HD/モノクロ) ¥35,800
- L0095 PC-9801NS/A340(486SX/33MHz/3.6MB/340HD/モノクロ) ¥39,800
- U3085 PC-9801NA120(486SX/20MHz/2.6MB/120HD/モノクロ)‥ ¥35,800
- U0360 PC-9801NC40(386SX/20MHz/2.6MB/40HD/TFT)…… ¥35,800
- U0322 PC-9801NX/C(486SX/20MHz/640KB/TFT)………… ¥38,000
- U3073 PC-9801NX/C120(486SX/20MHz/3.6MB/120HD/TFT) ¥44,000
- U0338 PC-9801NA/C(486SX/20MHz/2.6MB/TFT)………… ¥38,000
- U0349 PC-9801NA40/C(486SX/20MHz/2.6MB/40HD/TFT)… ¥41,000
- U0328 PC-9801NA/120C(486SX/20MHz/2.6MB/120HD/TFT) ¥44,000
- U3059 PC-9821ND(486SX/33MHz/1.6MB/9.5D-STN)……… ¥47,800
- U3047 PC-9821ND/340(486SX/33MHz/5.6MB/340HD/9.5D-STN) ¥57,800
- U0366 PC-9821NE(486SX/33MHz/3.6MB/9.5TFT)………… ¥51,800
- U0304 PC-9821NE/120(486SX/33MHz/5.6MB/120HD/TFT) ¥57,000
- U0675 PC-9821NE/340(486SX/33MHz/5.6MB/340HD/9,5TFT) ¥59,800
- A0053 PC-9821NE3/3(486DX2/50MHz/8MB/350HD/TFT)…… ¥69,800
- U3214 PC-9821NS/540(486DX2/50MHz/20MB/540HD/〈16MB増設〉/9.5TFTカラー) ¥74,000
- A0061 PC-9821NA7/H7(P75MHz/8MB/720HD/PCM/TFT)…… ¥9,500
- C0032 PC-9821NA12/H8(P120MHz/16MB/810HD/CD4/PCM/12.1TFT) ¥129,800
- U0361 PC-9801T/F5(LT:386SX/16MHz/1.6MB/40HD/TFT)… ¥29,800
- U3082 PC-386NOTE AR2(エプソン)(386SX/16MHz/1.6MB/モノクロ)‥ ¥16,000
- U7780 PC-9801P80/W(486SX/20MHz/7.6MB/80HD/FDD/PCMCIA/モノクロ) ¥34,800

バッテリーパックは消耗品につき保証対象外とさせていただきます。

注文No. DOS/V／MAC（デスクトップ）

- U3199 PC425NC/PCP53(DEC)(486SX/25MHz/8MB/200HD/D-STN) ¥24,800
- U2021 PC433DXLP(DEC)(486DX/33MHz/16MB/300HD)…… ¥15,800
- U2252 PC466D2MTE(DEC)(486DX2/66MHz/16MB/1GHD/マニュアル欠) ¥24,800
- U0277 PC466D2LPV(DEC)(486DX2/66MHz/16MB/234HD/マニュアル欠) ¥16,800
- U2096 PS/V(2406-WWB)(IBM)(486SX/33MHz/7.6MB/170HD/3.5×1) ¥12,800
- U2015 PS/V(2411-NPW)(IBM)(486DX2/66MHz/8MB/340HD/3.5×1/マニュアル欠) ¥16,800
- U2243 PS/V(2410)(IBM)(486DX2/66MHz/16MB/170HD)……… ¥14,800
- U2324 6577-JB5(IBM)(P133MHz/32MB/1.6HD/CD/3.5×1)…… ¥78,000
- U0920 6885-J0M(IBM)(P90MHz/8MB/720HD/CD)………… ¥44,800
- U2078 6883-J8P(IBM)(P100MHz/8MB/850HD/CD)………… ¥49,800
- U3154 PC Streem(5538-VWD)(IBM)(486DX4/75MHz/8MB/340HD/カラー/マニュアル欠/11.3D-STN) ¥64,000
- U2271 Aptiva520(2144)(IBM)(486DX4/100MHz/8MB/540HD) ¥44,800
- L0075 Aptiva520(2144-68J)(IBM)(486DX4/100MHz/8MB/540HD/CRT) ¥66,000
- U2224 PS/55(5551-NXB)(IBM)(486DX2/66MHz/8MB/200HD/3.5×2) ¥15,800
- U2269 DESKPRO 4/25-1S(COMPAQ)(486SX/20MHz/16MB/120HD) ¥12,800
- U2073 DESKPRO 5100(COMPAQ)(P100MHz/16MB/720HD) ¥49,800
- U2293 DESKPRO 3541N5(COMPAQ)(P133MHz/48MB/1.5GHD/CD) ¥93,000
- U2305 DESKPRO XE560(COMPAQ)(486DX2/66MHz/16MB/525HD/付属品欠) ¥19,800
- U2275 DESKPRO XL466(COMPAQ)(486DX2/66MHz/25MB/520HD) ¥24,800
- U2174 DESKPRO XL6150(COMPAQ)(PPro150MHz/32MB/2.1GHD/PDCD/NT351) ¥113,000
- U2029 DESKPRO 4/66I(COMPAQ)(486DX2/66MHz/8MB/340HD/付属品欠) ¥16,800
- U2296 PROLINEA 4/25S(COMPAQ)(486SX/25MHz/12MB/120HD) ¥12,800
- U2299 PROLINEA 4/33(COMPAQ)(486SX/33MHz/12MB/120HD) ¥13,000
- U2300 PROLINEA 4/33(COMPAQ)(486SX/33MHz/16MB/120HD) ¥13,500
- U2295 PROLINEA 4/33S(COMPAQ)(486SX/33MHz/12MB/200HD) ¥13,500
- U2301 PROLINEA 4/33(COMPAQ)(486SX/33MHz/12MB/530HD) ¥14,000
- U2046 PROLINEA 4/50(COMPAQ)(486DX2/50MHz/6MB/420HD) ¥16,800
- U2098 PROLINEA 4/66(COMPAQ)(486DX2/66MHz/4MB/120HD/3.5×1) ¥14,800
- U2266 GXMT5166(DELL)(P166MHz/32MB/1.6GHD/CD6/Win95) ¥103,000
- U2333 GXL575(DELL)(P75MHz/16MB/510HD/CD)………… ¥48,800
- U2334 XMT5100(DELL)(P100MHz/16MB/1GHD/CD)……… ¥51,800
- U2331 XMT5100/17(DELL)(P100MHz/32MB/1GHD/CD6)…… ¥61,800
- U2024 VECTRA 486/66LV(HP)(486DX2/66MHz/12MB/240HD/付属品欠) ¥16,800
- U2213 M300-30(olivetti)(486SX/25MHz/8MB/70HD/15VGACRT/マニュアル欠) ¥14,800
- U2281 FMV-433D-F(富士通)(486DX/33MHz/20MB/340HD)… ¥24,800
- U2284 FMV-433D-F(富士通)(486DX/33MHz/20MB/340HD)… ¥24,800
- U2310 FMV-433SD2E(富士通)(486SX/33MHz/4MB/340HD)‥ ¥19,800
- U2313 FMV-450SD3C(富士通)(486DX2/50MHz/16MB/270HD) ¥24,800
- U2311 FMV-466D-E1(富士通)(486DX2/66MHz/4MB/340HD) ¥23,800
- U2282 FMV-466D-F(富士通)(486DX2/66MHz/4MB/340HD)… ¥23,800
- U2285 FMV-466D-F(富士通)(486DX2/66MHz/11MB/340HD) ¥27,800
- U2283 FMV-466D-F1(富士通)(486DX2/66MHz/12MB/340HD) ¥27,800
- U2286 FMV-466D-F1(富士通)(486DX2/66MHz/20MB/340HD) ¥29,800
- U2312 FMV-466D3E(富士通)(486DX2/66MHz/40MB/420HD/CD) ¥39,800
- U2309 FMV-466D3E(富士通)(486DX2/66MHz/8MB/420HD)‥ ¥28,800
- U2320 FMV-466D4E(富士通)(486DX2/66MHz/16MB/420HD) ¥29,800
- U2314 FMV-499D3G(富士通)(486DX4/100MHz/24MB/500HD/3.5×1) ¥39,800
- U2143 FMV-575D5P4(富士通)(P75MHz/24MB/1.2GHD/CD/15CRT付) ¥72,800
- U2321 FMV-590DEJ(富士通)(P90MHz/16MB/730HD/マニュアル欠/本体のみ) ¥45,000
- V0009 FMV-5DS4(富士通)(P100MHz/8MB/850HD/CD4)…… ¥50,000
- U2308 FMV-5100D4L(富士通)(P100MHz/8MB/850HD)…… ¥47,000
- U2170 FMV-5120D5(富士通)(P120MHz/16MB/1GHD/CD無し) ¥55,000
- U2307 FMV-53DE3P3(富士通)(P133MHz/16MB/1GHD)…… ¥65,800
- V0023 FMV-5DSE251(富士通)(P133MHz/16MB/1.2GHD/CD6/28.8Kモデム) ¥84,800
- V0024 FMV-5DSP273(富士通)(P150MHz/16MB/1.6GHD/CD6/28.8Kモデム) ¥99,800
- V0033 FMV-5DSE273(富士通)(P133MHz/16MB/1.2GHD/CD4/28.8Kモデム) ¥84,800
- U2315 NBGVL486DX2/66H(ハンステック)(486DX2/66MHz/16MB/340HD/3モード) ¥14,800
- U2319 QUARTER L(ソニー)(486DX4/100MHz/16MB/540HD)…… ¥39,800
- U0979 MAC LC(Apple)(68020/16MHz/10MB/40HD/マニュアル欠) ¥7,800
- U9118 MAC LC Ⅱ(Apple)(68030/16MHz/8MB/39HD/付属品欠) ¥10,000
- U9119 MAC LC Ⅱ(Apple)(68030/16MHz/8MB/106HD/付属品欠) ¥11,000
- U9099 MAC LC Ⅱ(Apple)(68030/16MHz/10MB/75HD/付属品欠) ¥11,000
- U9048 MAC LC Ⅲ(Apple)(68030/25MHz/12MB/80HD)……… ¥15,000
- U9109 MAC Ⅱ ci(Apple)(68030/25MHz/FPU/5MB/50HD)…… ¥14,000
- U9122 MAC Ⅱ ci(Apple)(68030/25MHz/FPU/17MB/77HD/付属品欠) ¥15,000
- U9074 MAC Ⅱ fx(Apple)(68030/40MHz/FPU/8M/1GHD)…… ¥29,800
- U9096 MAC Ⅱ vx(Apple)(68030/33MHz/FPU/8MB)………… ¥18,000
- U9128 MAC Ⅱ vx(Apple)(68030/33MHz/FPU/20MB/170HD/CD/付属品欠) ¥25,000
- U9123 MAC Ⅱ si(Apple)(68030/20MHz/9MB/78HD/マニュアル欠) ¥23,000
- U9056 Centris 610(Apple)(68LC040/25MHz/8MB/160HD/マニュアル欠)… ¥19,800
- U9071 Centris 610(Apple)(68LC040/25MHz/45MB/230HD)… ¥29,800
- U9133 LC475(Apple)(68LC040/25MHz/36MB/154HD)……… ¥29,800
- U9153 LC575(Apple)(68LC040/25MHz/20MB/310HD/CD/14CRT) ¥39,800
- U9152 LC575(Apple)(68LC040/25MHz/20MB/320HD/CD/14CRT) ¥39,800
- U9143 LC630(Apple)(68LC040/33MHz/12MB/256HD)……… ¥27,800



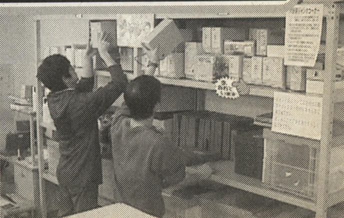
秋葉原から京浜東北線で21分

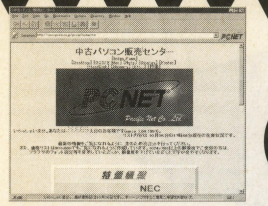
PC NET ピーシーネット
〒144 東京都大田区西蒲田7-20-5
第七醍醐ビル1F

SHOP営業時間/11:00〜19:30

通販営業時間/月〜金9:30〜19:00
土・日・祝日11:00〜19:30

大好評 掘り出し物のパーツが勢揃い!
ジャンクコーナー





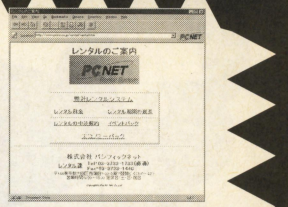
大好評! ホームページ http://www.prins.co.jp/

中古

- ・捜しやすい検索機能豊富
- ・商品画像付き
- ・リアルタイムな機種情報
- ・最新の価格でGET!

レンタル

- ・レンタルのページを新規開設!
- ・常に最新機器をお手元に!
- ・充実したアフターサービス
- ・商品画像付き!



大特価大放出!!

OPTIPLEX-XL575 (DELL)

注文No.U2332

Pentiumマシンを初体験!
(Pentium/75MHz/16MB/340HD/CD/マニュアル欠品)

大特価 ¥46,800

Power Mac7200/120 Power Mac7200/90 (Apple)

注文No.U9177
注文No.U9090

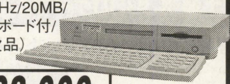
(PPC601/120MHz/16MB//1.2GHD/CD/マニュアル欠品)
(PPC601/90MHz/16MB//500HD/CD/マニュアル欠品)

7200/120 ¥69,800
7200/90 ¥59,800 ディスプレイ別売

QUADRA 610 (Apple)

注文No.U9126

キャディーがあればCDも使えるよ!
(68040/20MHz/20MB/230HD/キーボード付/マニュアル欠品)



大特価 ¥28,000

PC-486NOTE ASC2 (エプソン)

注文No.U3206

お探し商品ここに見〜つけた!
(486SX/25MHz/9.6MB/320HD/9.5TFTカラー/マニュアル欠品)

大特価 ¥45,800

注文No.	商品	価格
L0026	LC630(Apple)(68LC040/33MHz/12MB/350HD)	¥29,800
U9126	QUADRA 610(Apple)(68040/20MHz/20MB/230HD)	¥28,000
U9149	QUADRA 610(Apple)(68040/20MHz/12MB/230HD)	¥28,000
U9154	QUADRA 650(Apple)(68LC040/33MHz/40MB/230HD/CD)	¥28,000
U9129	QUADRA 840AV(Apple)(68040/40MHz/57MB/230HD/CD)	¥59,800
U9120	QUADRA 840AV(Apple)(68040/40MHz/32MB/1G/CD)	¥64,800
U9132	QUADRA 840AV(Apple)(68040/40MHz/32MB/1G/CD)	¥64,800
U9144	QUADRA 950(Apple)(68040/28MB/404HD)	¥44,800
U9148	Performa 5220(Apple)(PPC603/75MHz/32MB/800MB/15CRT/一体型)	¥103,000
U2069	Power Mac 6200/75(Apple)(PPC603/75MHz/16MB/500HD/CD)	¥62,800
U9088	Power Mac 6200/75(Apple)(PPC603/75MHz/16MB/500HD/CD)	¥62,800
U9146	PowerMac7100/80AV(Apple)(PPC601/80MHz/80MB/680HD/CD)	¥83,000
U0289	Power Mac 8100/80AV(Apple)(PPC601/80MHz/16MB/1GHD/CD)	¥88,900
SH001	NWS-4000(ソニー)(133MHz/64MB/2MBVRAM/1.5GHD/マニュアル・OS欠品/動作保証無/ワークステーション)	¥9,800
SH003	NWS-5000X7(ソニー)(150MHz/64MB/2.1GHD/ワークステーション)	¥69,800

DOS/V/MAC(ノート・ラップトップ)

注文No.	商品	価格
U3215	HiNoteUltra CS450(DEC)(486DX2/50MHz/20MB/340HD/9D-STN)	¥32,800
U3039	PS/55NOTE-N23/SX(IBM)(386SX/16MHz/4MB/40HD/モノクロ)	¥15,800
U3174	ThinkPad 300CS(5523-JBW)(IBM)(486SLC2/50MHz/8MB/170HD/マニュアル欠/9,5D-STN)	¥29,800
U3171	ThinkPad 330CS(5523-JBB)(IBM)(486SLC2/50MHz/15MB/170HD/マニュアル欠/プレート付/9.5D-STN)	¥26,800
U3156	ThinkPad 330C(IBM)(486SLC2/50MHz/12MB/330HD/マニュアル欠/TFT)	¥32,800
U3166	ThinkPad 330C(5523-JVB)(IBM)(486SLC2/50MHz/16MB/170HD/プレート付/マニュアル欠/9.5TFT)	¥31,800
U3127	ThinkPad 345CSE(2610-EJF)(IBM)(486DX4/75MHz/4MB/360HD/マニュアル欠/10.4D-STN)	¥52,000
U3151	ThinkPad 360CSE(2620-8JF)(IBM)(486SLC2/50MHz/20MB/340HD/PCM/マニュアル欠/9.5D-STN)	¥46,800
V0049	ThinkPad 365X(IBM)(P120MHz/24MB/810HD/マウス付/マニュアル欠/TFT)	¥128,000
U3168	ThinkPad 720C(9552)(IBM)(486DX2/50MHz/15MB/168HD/マニュアル欠/プレート付/10.3D-STN)	¥34,800
U3169	ThinkPad 720C(9552-TTB)(IBM)(486DX2/50MHz/8MB/168HD/マニュアル欠/プレート付/10.3D-STN)	¥32,800
U3160	ThinkPad 755C(9545-FJ8)(IBM)(486DX2/50MHz/12MB/330HD/マニュアル欠/10.3D-STN)	¥44,800
U3209	CONTURA 400C(COMPAQ)(486DX2/40MHz/12MB/240HD/9.5TFT)	¥42,800
U3159	FMV-433N/T2(富士通)(486SX/33MHz/8MB/170HD/プレート付/TFT)	¥29,800
U3175	FMV-450N/S1/170(富士通)(486DX2/50MHz/11MB/156HD/W3.1/D-STN)	¥42,800
U3212	FMV-450NL/T4(富士通)(486DX2/50MHz/16MB/300HD/8D-STN)	¥45,800
U3210	FMV-475NUSE1(富士通)(486DX4/75MHz/8MB/340HD/10.4D-STN)	¥56,800
U3180	FMV-499NAT510(富士通)(486DX4/100MHz/16MB/510HD/10TFT)	¥59,800
U3177	FMV-499NAT810(富士通)(486DX4/100MHz/16MB/810HD/10TFT)	¥65,000
U3185	PC-5ND02-C84LA (FLORA)(日立)(P100MHz/16MB/810HD/CD6/10-T/11.3D-STN)《新品》	¥138,000
U3193	J-NOTE(ARIMA)(486DX2/66MHz/16MB/240HD/9.5TFT)	¥42,800
U3202	Power Book160(Apple)(68030/25MHz/8MB/80HD/スーパーツイスト液晶)	¥19,800
U3064	Power Book520(Apple)(68LC040/50MHz/12MB/240HD/コプロ無/モノクロ)	¥39,800
U3207	Power Book520(Apple)(68LC040/50MHz/20MB/240HD/コプロ無/モノクロ)	¥42,800

ディスプレイ

注文No.	商品	価格
U0474	PC-KD1511(15カラー:640×400/0.28mm/98用)	¥8,500
U0465	PC-KD1521(15カラー:640×400/0.31mm/98用)	¥7,500
U4192	PC-D151(15マルチ:1120×768max)	¥21,800
U0416	PC-KM152(15マルチ:1024×768max)	¥21,800
U0463	PC-KM153R(15マルチ:1120×768max)	¥23,800
U4053	PC-KM172(17マルチ:1280×1024max)	¥29,800
U0193	PC-KM173(17マルチ:1280×1024max)	¥38,800
D0094	PC-KM173R(17マルチ:1280×1024max)	¥39,800
U0454	M1212(Apple)(13カラー)	¥11,800
U4145	M2978(Apple)(15マルチ)	¥19,800
U0455	M1298(Apple)(16カラー)	¥21,000
U4066	M3502(Apple)(21マルチ:MAC用)	¥59,800
U4172	M1823(Apple)(20マルチ:MAC用)	¥57,800
U4178	MODEL 621(COMPAQ)(17マルチ:1024×768max)	¥26,800
U4183	D-1526TX-HS(DELL)(14マルチ:1024×768)	¥17,800
U4150	5574-N15(IBM)(15マルチ:1280×1024max/0.28mm)	¥19,800
U4151	5574-N17(IBM)(17マルチ:1280×1024max/0.28mm)	¥26,800
U4121	MX-17S(MAG)(17マルチ:1280×1024max)	¥26,800
U4142	DX-15N(MAG)(15マルチ:1024×768max)	¥19,800
U4160	FLEXSCAN F557(NANAO)(17マルチ:1024×768max)	¥33,800
U7177	FLEXSCAN F550i(NANAO)(17マルチ:1024×768max)	¥33,800
U4187	FLEXSCAN 56T(NANAO)(17マルチ:1280×1024max/0.25mm)	¥35,000
U0485	GVM-2100W(ソニー)(21インチ:720×480/0.55mm/トリニトロン)	¥59,800
U4189	FMV-DP842(富士通)(15マルチ:1024×768)	¥21,800
U4174	FMVCRT17(富士通)(17マルチ:1024×768max/3列15pin)	¥33,800
U0471	MF-8615A(飯山電機)(15マルチ:1024×768max)	¥19,800
U4021	MF-8217J(飯山電機)(17マルチ:1280×1024max)	¥26,800
U4083	AV-17CRT(キャラベルデータ)(17マルチ:1280×1024max)	¥26,800
U4159	OD-14DB03(トライジェム)(14マルチ:1024×768max/0.28mm)《新品》	¥17,800
U0469	LS-2617FN(ICM)(17マルチ:1280×1024max)	¥26,800
U4190	2075RO(RASTER)(19カラー)	¥39,800

プリンタ

注文No.	商品	価格
P0091	PC-PR101/TN103R(80桁熱転写:漢字103字/秒/カラー対応)	¥6,980
U0536	PC-PR201/40(136桁シリアル:漢字40字/秒)	¥16,800
U0525	PC-PR201/45L(136桁シリアル:漢字45字/秒)	¥17,800
U0557	PC-PR201/60(136桁シリアル:漢字60字/秒/カラー対応)	¥19,000
U0574	PC-PR201/60A(136桁シリアル:漢字60字/秒/カラー対応)	¥19,800
U0527	PC-PR201/63(136桁シリアル:漢字63字/秒/カラー対応)	¥21,800
U0528	PC-PR201/63A(136桁シリアル:漢字63字/秒/カラー対応)	¥25,800
U0510	PC-PR201/65A(136桁シリアル:漢字65字/秒/カラー対応)	¥27,800
U0501	PC-PR201/80A(136桁シリアル:漢字80字/秒/カラー対応)	¥31,800
U0537	PC-PR201/80LA(136桁シリアル:漢字80字/秒/カラー対応)	¥32,800
U0533	PC-PR700J(136桁シリアル:漢字80字/秒/水平プリンタ)	¥72,000
U0534	PC-PR700X(136桁シリアル:漢字100字/秒/水平プリンタ)	¥49,800
U0538	PC-PR1000E/4(レーザー:A4対応)	¥27,000
U0461	PC-PR2000/4R(レーザー:A3対応)	¥35,000
U5000	N7884-14A(シリアル:A3対応〈水平〉)	¥53,000
K0202	LaserWriter II SC(Apple)(レーザー:A4対応/Mac用)	¥13,800
U0561	LaserWriterSelect(Apple)(レーザー:A4対応/Mac用)	¥13,000
U0555	LP-8000(エプソン)(レーザー:A3対応)	¥33,000
U5004	LP-8000S(エプソン)(レーザー:A3対応)	¥35,800
U0517	CP-630(カシオ)(レーザー:A3対応/Win専用)	¥19,800
U0519	BJC-880J(キャノン)(カラーインクジェット:A3対応)	¥29,800
U5095	LBP-A309G2(PF-3付)(キャノン)(レーザー:A3対応)	¥62,000
U5091	LBP-A304G2+PF(キャノン)(レーザー:A3対応/ペーパフィーダ付)	¥59,000
U0577	LBP-B406E(キャノン)(レーザー:B4対応)	¥27,000
U0570	LBP-B406E(キャノン)(レーザー:B4対応/PF-2カセット付)	¥30,000
U5009	LBP-B406E2(キャノン)(レーザー:B4対応)	¥30,000
P0023	LBP-B406G(キャノン)(レーザー:B4対応)	¥32,000
U0957	UP-5000(ソニー)(ビデオプリンタ:720×468画素)	¥13,800

トナー等は消耗品につき標準添付されておりません。別途、ご確認下さい。

ハードディスク

注文No.	商品	価格
U7777	PC-HD170D(NEC)(98FELLOW用/170MB)	¥5,800
U7710	PC-HD210BR(NEC)(98FELLOW用〈BA3,BX3用〉/270MB)	¥7,200
U7143	INTER-270BN(ICM)(98FELLOW用/270MB)	¥9,200
U7772	PC-HD510B(NEC)(98FELLOW用/510MB)	¥18,400
U0618	PC-HD340A(NEC)(98MATE用/340MB)	¥11,600
U7613	INTER-500AN(ICM)(98MATE用/500MB)	¥17,000
U0646	PC-9801NS/E-35(NEC)(98NOTE用/40MB)	¥3,000
U0605	C-9801NA-37(NEC)(98NOTE用/120MB)	¥4,800
U7064	PACK NR-200(ICM)(98NOTE用/200MB)	¥8,000
U0818	PACK NV-340(ICM)(98NOTE用/340MB)	¥15,300
U7644	PC-HD540N(NEC)(98NOTE用/540MB)	¥18,400
U7745	PC-HD100FB(NEC)(ファイルベイ用/100MB)	¥10,000
U7779	FMHD-1G3(富士通)(外付:FMV用フルピッチコネクタ.ドライバ欠/1GB)	¥19,800

メモリ

注文No.	商品	価格
U0056	RCS-2000(メルコ)(PC-9801N,NV,NS用2MB)	¥1,000
U7075	ENA-4000(メルコ)(PC-9801NA,NA/C用4MB)	¥2,000
U0729	ENA-8000(メルコ)(PC-9801NA,NA/C用8MB)	¥4,000
U7078	NR34-4M(I/O)(PC-9801NS/R,NL/R用4MB)	¥2,000
U0069	NX34-8M(I/O)(PC-9801NX/C用8MB)	¥4,000
U0779	PC-9821NE-B02(NEC)(PC-9821NE,PC-9801NS/A用8MB)	¥4,000
U0773	PC-9821NE-B03(NEC)(PC-9821NE,PC-9801NS/A用12MB)	¥6,000
U0718	PC-9821N-B01(NEC)(PC-9821NE2,ND,NP,NS,NM,NF,ES用4MB)	¥2,000
J0027	PC-9821N-B02(NEC)(PC-9821NE2,ND,NP,NS,NM,NF,ES用8MB)	¥4,000
U0714	PC-9821N-B03(NEC)(PC-9821NE2,ND,NP,NS,NM,NF,ES用16MB)	¥4,800
U7086	PC-9821NA9-B01(NEC)(PC-9821NB,LA,NA用8MB)	¥4,000
U0099	PC-9801T-11U(NEC)(PC-9801T用4MB)	¥2,000
U0040	MTA-4000L(メルコ)(PC-9801T/W,F用4MB)	¥2,000
U0093	PC-9801FA-01(NEC)(PC-9801FA用2MB)	¥1,000
U0025	FA34-4M(I/O)(PC-9801FA用4MB)	¥2,000
U0897	PC-9821A-B01(NEC)(PC-9801BX,BA,PC-9821AE,AS,AP用4MB)	¥2,000
U0684	PC-9821A-B03L(NEC)(PC-9821AN,AP3,AS3,XE10,CB2用8MB)	¥4,000
U7055	PC-9821A-B04L(NEC)(増設RAMサブボード16MB)	¥4,800
U7120	EMF-4M(メルコ)(オールラウンドSIMM〈Pentium系は2枚1組〉/4MB)	¥2,000
U7054	EMF-8M(メルコ)(オールラウンドSIMM〈Pentium系は2枚1組〉/8MB)	¥4,000
U0928	NE-SIM32-H4M(I/O)(PC-9821CB2,B*,AP2,XE,XS,XP,XN用4MB/パリ無)	¥2,000
U7051	NE-SIM32-H8M(I/O)(PC-9821CB2,B*,AP2,XE,XS,XP,XN用8MB/パリ無)	¥4,000
U7775	NE-SIM36-H4M(I/O)(PC-9821CB2,B*,AP2,XE,XS,XP,XN用4MB/パリ有)	¥2,000
U7768	NE-SIM36-H8M(I/O)(PC-9821CE2,CS2,CX,CB,AP2,AP3,TS用8MB/パリ有)	¥4,000
U7765	NE-SIMXA-4M×2(I/O)(旧Pentium機対応4M×2 8MB/パリ有)	¥4,000
R0124	NE-SIMXA-8M×2(I/O)(旧Pentium機対応8M×2 16MB/パリ有)	¥4,800
U0199	MRL-4000(メルコ)(PC-98RL2,5用4MB)	¥2,000

周辺機器

注文No.	商品	価格
U0987	M0116J(Apple)(キーボード〈マッキントッシュ用〉)	¥4,000
U9020	PC-9801N-23(NEC)(テンキーボード)	¥2,500
U7761	JWP-2000T(メルコ)(プリンタバッファ/2MB)	¥14,000
U7553	HXP-8000(メルコ)(プリンタバッファ/8MB)	¥24,800
Z0030	KSW-C(関西電機)(プリンタ切替器/1:2)	¥1,000
U0669	PC-9872R(NEC)(マウス/98用カウント機能付)	¥500
U0603	PC-HF103(NEC)(外付3.5インチFDD×1+100HD)	¥9,800
U0378	PC-FD321F(NEC)(ファイルスロット用3.5インチFDD×1〈前から装着〉)	¥8,500
U0863	PC-9801F-04(NEC)(ファイルベイ用3.5インチFDD×1〈中からネジ止め〉)	¥8,000

掲載商品以外にも、多数在庫がございます。お問い合わせ下さい。
※掲載価格に消費税は含まれておりません。

万一、品切れの際はご容赦ください。(4月23日現在)

- ●全商品動作チェック・クリーニング済
- ●全商品保証付き
- ●代金引換システム
- ●土日祝祭日配達OK

SHOPも通販もカードご利用OK!

VISA / MasterCard / DC / AMERICAN EXPRESS / UC / Diners Club International / JCB

最新価格と目玉商品をすばやくキャッチ!

- ●年中無休・24時間アクセスOK!
- ●電子メールでのご注文OK!
- ●メモリー・周辺機器多数在庫!

パソコン通信
TEL.03-3733-1433
(2400〜28800bps)

PCNET パシフィック ネット

株式会社パシフィックネット 〒144 東京都大田区西蒲田7-20-5 第七醍醐ビル
通販営業時間/月〜金9:30〜19:00 土・日・祝日11:00〜19:30

通販専用ダイヤル 03-3733-1441
FAX.03-3733-1440

PCアウトレット館大きくなって
パソコンビッグバーゲン

LavieNX 今なら 特別値引!!

広告掲載価格はすべて税別です

98NX VALUE STAR 特別値引!!

NEC 98NX NOTE Lavie NX お買得プリンターセット（富士通 XJ330ケーブル込み）

NEC 98NX VALUE STAR お買得プリンターセット（富士通 XJ330ケーブル込み）

価格は変動いたしますので確認をしてください。この価格は富士通カラーインクジェットプリンターXJ330とのセット価格です。パソコン本体だけ、他のプリンターとの組合せも**超特価**大奉仕いたしております。

PC-LV20C/WS CAF1	定価合計¥524,600	プリンターセット超特価¥358,600
PC-LV20C/WS DAF1	定価合計¥534,600	プリンターセット超特価¥366,600
PC-LV16C/WS CAF1	定価合計¥474,600	プリンターセット超特価¥285,000
PC-LV16C/WS DAF1	定価合計¥484,600	プリンターセット超特価¥292,000
PC-VS16C/WD CAF1	定価合計¥374,600	プリンターセット超特価¥219,000
PC-VS16C/WD DAF1	定価合計¥384,600	プリンターセット超特価¥233,800

NEC 98NX NOTE Lavie NX

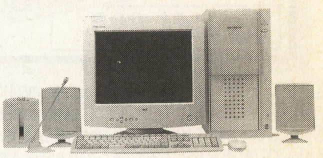
PC-LV13C/WSAA1S1
超特価¥238,000
CPU:MMX Pentium133 メモリ:32MB CRT:12.1インチTFT
HDD:2.1GB CD-ROM:20倍速 OS:Windows95

TOSHIBA Libretto70

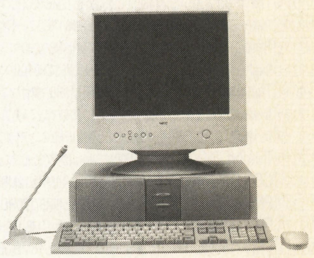
PA1260CA
定価¥268,000 **超特価¥159,800**
CPU:MMX/Pentium120 メモリ:16MB CRT:6.1インチTFT
HDD:1.6GB PCカードスロット:TYPEⅡ×1 OS:Windows95
ソフト:WORD97、EXCEL97

NEC・EPSON カラープリンタ

PM-700C	定価¥59,800	超特価¥29,800
PM-2000C	定価¥99,800	超特価¥59,800
PM-600C	定価¥43,800	超特価¥29,800
PM-750C	定価¥59,800	超特価¥42,800
PR-J320	定価¥49,800	超特価¥32,800
PR-J220	定価¥32,800	超特価¥19,800



PC-VS33D/M7 DB2	定価合計¥566,600	プリンターセット超特価¥396,800
PC-VS30D/M7 DA2	定価合計¥524,600	プリンターセット超特価¥363,800
PC-VS26D/M7 CA2	定価合計¥454,600	プリンターセット超特価¥310,800
PC-VS26D/M7 DA2	定価合計¥464,600	プリンターセット超特価¥317,800
PC-VS26D/S7 CA2	定価合計¥409,600	プリンターセット超特価¥270,200
PC-VS26D/S7 DA2	定価合計¥419,600	プリンターセット超特価¥277,200
PC-VS26D/S5 CA2	定価合計¥369,600	プリンターセット超特価¥250,700
PC-VS26D/S5 DA2	定価合計¥379,600	プリンターセット超特価¥257,000
PC-VS23D/S7 CA2	定価合計¥374,600	プリンターセット超特価¥253,800
PC-VS23D/S7 DA2	定価合計¥384,600	プリンターセット超特価¥261,800
PC-VS23D/S5 CA2	定価合計¥334,600	プリンターセット超特価¥225,000
PC-VS23D/S5 DA2	定価合計¥344,600	プリンターセット超特価¥231,000
PC-VS20C/S7 CA2	定価合計¥334,600	プリンターセット超特価¥225,800
PC-VS20C/S7 DA2	定価合計¥344,600	プリンターセット超特価¥232,800
PC-VS20C/S5 CA2	定価合計¥294,600	プリンターセット超特価¥195,000
PC-VS20C/S5 DA2	定価合計¥304,600	プリンターセット超特価¥202,000
PC-VS16F/E5 AA2	定価合計¥224,600	プリンターセット超特価¥149,000
PC-VS16F/E5 CA2	定価合計¥254,600	プリンターセット超特価¥170,800
PC-VS16F/E5 DA2	定価合計¥264,600	プリンターセット超特価¥177,800

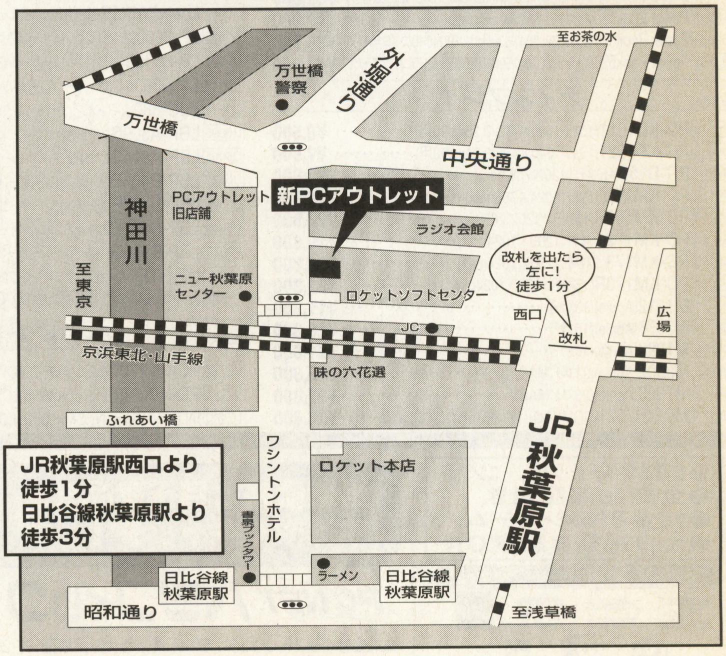


その他お買い得品多数入荷!!

最新の商品在庫につきましては電話・FAXにて問い合わせ下さい

ロケット
PCアウトレット

東京都千代田区外神田1-15-14
TEL.03-3257-0036 FAX.03-3257-0394
営業時間 AM10:30〜PM8:00



通信販売　注文方法

国内発送いたします。発送料金は別途に必要です。
在庫切れの場合もありますので必ず確認の上注文してください。
当社 銀行口座（振込み手数料金はお客様の御負担になります）

銀行名	東京三菱銀行　秋葉原支店
口座名	ロケット通販部
口座NO	（普通）0686447

売切御免!! 完全台数限定爆安超目玉品

爆安カラーサブノート

IBM ThinkPad 230Cs-YB7 中古
SX(33) 12/170
7.8DSTNカラー
※付属品もほとんど揃っています
20台限定
otto爆安 ¥39,800

爆安17インチCRT

MAG DJ702e 新品
17"マクロフィルタ管
0.28mmピッチ
1280×1024(60KHz)
メーカー希望小売価格¥84,800の品
10台限定
53%OFF ¥39,800

爆安カラーインクジェットプリンタ

Canon BJC-400J 中古
300dpiカラーインクジェット
発売時メーカー希望小売価格 ¥54,800
10台限定
otto爆安 ¥9,980

爆安PentiumIIデスクトップ

COMPAQ DESKPRO2000 6266MX3200/CDS 新品
PII266/32/3.2G
24×CD/NT4.0
メーカー希望小売価格¥278,000の品
20台限定
46%OFF ¥149,800
(モニタ別売)

爆安Let'sノート

Panasonic Let's note AL-N2T516J5 新品
MMX166/32/2.1G
10.4TFT(800)/SB
メーカー希望小売価格¥428,000の品
20台限定
53%OFF ¥199,800

中古パソコン専門 爆安ショップ!!

otto コンピューターのおっと

総在庫爆安大放出!!

パソコン高額買取中!!買取りダイヤル▶03-5256-3251

■ノート

Apple	P.B 140(4/40)	¥27,800	68030(16)4/40/10'STN
	P.B180	¥39,800	
	P.B180C	¥49,800	030(33)4/80/8.4'TFT
	P.B190Cs/66	¥99,800	68LC040(33)8/500/10.4'DSTN
	P.B2400C/180(M5241J/A)	¥229,800	603e(180)16/1.3G/10.4"TFT(SVGA)
	P.B3400C/200(M5649J/A)	¥298,800	603e(200)16/2G/12xCD/12.1TFT(800)
	P.B520	¥57,800	68LC040(25)8/160/9.5'DSTN
	P.B520c	¥79,800	68LC040(25)8/160/9.5'DSTN
	P.B5300Cs/100(M3824J/A)	¥119,800	603e(100)16/750/Ir/10.4"DSTN
	P.B5300Cs/100(M3824J/B)	¥139,800	PC603e(100)16/750/Ir/10.4"DSTN
COMPAQ	CONTURA 4/25C	¥29,800	486SL(25)4/120/9.5"(VGA)/パッシブカラー
	LTE5200M1350CD/CT	¥139,800	P120/8/810/4xCD/10.4TFT(800)
	LTE5280 M810CD	¥119,800	P120/16/1.4G/CD/11.3TFT(800)/PCM
DEC	PC425NC	¥28,000	486SX(25)4/200/9.5'DSTN Win3.1
DELL	Inspiron3000 (TS30H)	¥149,800	P200/16/2G/CD/12.1TFT(800)
	XP4100C	¥57,800	DX4(100)8/525/PCMCIA/9.5"STNカラー/W3.1
	XPI-P90T	¥79,800	P90/16/810M/10.4"TFTカラーWin3.1
EPSON	N15FA	¥167,800	P(150)ED032/1.35G/6xCD/12.1"TFT(SVGA)
	PC-386NAR2	¥19,800	386SX(25)1.6/3.5'x2/モノクロ8階調
	PC-386NAST	¥19,800	386SX(16)640K/3.5x1
	PC-486NAS1D	¥48,800	640/80M/モノクロ
富士通	FMV42NT1C1	¥19,800	i486(25)4M/170/TFTカラー液晶
	FMV43NT2C2	¥29,800	SX(33)4/170/10.4TFT
	FMV50NCS5E	¥79,800	P(100)16/810/288モデム/7.2'DSTN/Win95
	FMV50NLWH5	¥99,800	
	FMV50NLYH1	¥99,800	P100/16/810/10.4'DSTN(800)/PCM·FM
	FMV50NUWH5	¥99,800	P(100)16/810/TFT(SVGA)
	FMV51NATXJ1(FDD無し)	¥99,800	P(120)8/810/2xCD/10.4"TFT(1024)/SBpro互
	FMV52NA2J5	¥119,800	P120/16/850/4xCD/11.3'TFT(800)
	FMV52NU5UV	¥119,800	P120/16/CD/
	FMV53NU5S1	¥139,800	P133/32/1G/10xCD/11.3(800)/336M/J7.L
	FMV53NU5S2	¥139,800	P133/32/1G/10xCD/11.3(800)/336M/O.L
	FMV55NA3S1	¥177,800	P150/32/1.6G/12.1"TFT(800)/288/SB互
	FMV57NATJ1	¥119,800	P(75)8/772
	FMVNU131(FDD無し)	¥149,800	P133/32/1.3G/20xCD/11.3TFT(800)/336M/J
	FMVNU133	¥159,800	P133/32/1.3G/20xCD/11.3TFT(800)/336M/W.E
FIC	DESIGN Note5200	¥159,800	MMX166/32/1.4G/CD/12. DSTN(800)
日立	PC-5NS01-LM4DA	¥89,800	P(100)8/810/11.3"DSTN(800)
	PC-5NS01-UM4TA	¥79,800	P100/16/812M/12.1DSTN(800)144K
	PC-5NS01-VM4DA	¥99,800	P(120)8/810/11.3DSTN/WIN95
IBM	5523-JJW	¥34,800	DX2(50)/8/170/9.5TFT
	5523-S04	¥19,800	386(16)2/40/3.5"x1/9.5"16階調
	T.Pad 330Cs(5523-JBW)	¥36,800	486SLC(50)8/170/9.5'STNカラーVGA/W3.1
	T.Pad230Cs-YB7	¥39,800	SX33/12/270/7.8DSTNカラー
	T.Pad230Cs-YB7(12/520)	¥44,800	486SX33 12/516
	T.Pad315D(2600-7KJ)	¥179,800	P133/32/1G/10xCD/11.3TFT(800)/336M
	T.Pad330C(5523-JJW)	¥49,800	486SLC2(50)8/527/9.5'TFT
	T.Pad360(2620-2JD)	¥49,800	486SX/33MB/4MB/3.5xFDD/170MB/9.5"STN
	T.Pad360Cs(2620-8JF)	¥39,800	DX2(50)4/340/9.5'DSTNカラー液晶
	T.Pad380D(2635-2AJ)	¥169,800	P150/16/1.3G/12.1DSTN(800)/8xCD/SBpro
	T.Pad530Cs(2605-7FK)	¥89,800	DX4(100)20/720/8.4DSTN/288M/DSP
	T.Pad535(2606-KJ8)	¥149,800	
	T.Pad535(2606-MF9)	¥149,800	P133/8/1.08G/288M/10.4"TFT(800)/SB
	T.Pad535E(2606-36J)	¥129,800	MMX150/16/1.6G/10.4TFT(800)/MwaveDSP
	T.Pad535E(2606-36J)(展示品)	¥169,800	MMX150/16/1.6G/10.4TFT(800)/MwaveDSP
	T.Pad560(2640-FJE)	¥139,800	P133/8/1G/3.5x1/12.1TFT(800)
	T.Pad560E(2640-40J)	¥198,000	MMX166/16/2G/12.1TFT(800)/SBpro
	T.Pad701C(2630-7TM)	¥99,800	DX4(75)8/720/10.4'TFT/サウンド/144モデム
	T.pad560 (2640-20J)	¥147,800	P133/8/2.1G/12.1TFT/SB
松下	AL-N1T515J5	¥149,800	P150/16/1.35G/10.4TFT(800)SB
	AL-N3T516J5	¥199,800	MMX166/32/1.6G/14xCD/12.1TFT(800)/SB/Ir
	AL-N4T512J5	¥139,800	MMX120/16/1.6G/8.4"TFT(800)
NEC	9821La13/S14	¥137,800	P133/16(EDO)/1.4G/10.4'TFT(800x600)W95
	9821Ld/350A2	¥57,800	SX(33)8/350/9.5DSTN.J.L
	9821Ls12/D10C	¥159,800	P120/32/1G/11xCD/336モ/12.1"DSTN/J.L
	9821Ls12/D10D	¥147,800	P120/32/1G/11xCD/336モ/12.1'DSTN/W.E
	9821Lt/260	¥49,800	DX2(50)1.6/260/3.5'外x1
	9821Na12/H10	¥139,800	P120/16/1G/4xCD/10.4'TFT(800)/PCM/FM
	9821Nb10/S10F(FDD無し)	¥119,800	P100/16/1G/4xCD/10.4(800)TFT/95
	9821Nb10/S8	¥129,800	P100/16/810/4xCD/10.4(800)TFT/95
	9821Nb7/C8	¥109,800	P75/8/810/4xCD/10.4'TFT(640)/PCM/WIN3
	9821Nd/340W	¥49,800	SX(33)5.6/340/9.5'DSTN
	9821Ne	¥54,800	SX(33)3.6/FD/9.5'TFT
	9821Ne340/W	¥59,800	SX(33)5.6/340/9.5"TFT(640)
	9821Nm	¥49,800	DX2(50)1.6/FD/9.5'モノクロ/TypeIIx2
	9821Nr13/D10A	¥139,800	P133/32M(EDO)/1G/8xCD/12.1'DSTN(800)
	9821Nr15/S10	¥149,800	P150/16/1G/10xCD/12.1"TFT(800)
	9821Nr15/S10(FDD無)	¥169,800	P150/16/1G/10xCD/12.1"TFT(800)
	9821Nr150/X14F	¥298,000	MMX150/32/1.4G/11xCD/12.1"TFT(1024)
	LV13C/WDDAF1	¥157,800	MMX133/32/2.1G/20xCD/12.1DSTN(800)
	LV16C/WSCAF1	¥219,800	MMX166/32/2.1G/20xCD/12.1TFT(800)/56M/J.
	LV16C/WSDAF1	¥187,800	MMX166/32/2.1G/20xCD/12.1TFT(800)/56M/W.
	VP26C/WXAA1	¥319,800	MMX266/32/3G/20xCD/13.3TFT(XGA)
SHARP	PC-W100	¥129,800	P133/16/1G/11.2"TFT(WIDE)/288M
SANYO	MBC-S650	¥187,700	MMX133/16/1.4G/CD/12.1TFT(800)
SOTEC	J2SX133	¥39,800	486(33)8/120
	WinBook PRO(J3P54/75C)	¥89,800	P(75)8/810/10.4"DSTN(800)
	WinBookBird133G	¥99,800	P133/16/1.35G/11.3"TFT
東芝	AVS121WD	¥19,800	
	AVX341T(W)	¥69,800	DX2(40)4/340/9.5'カラーTFT/MS
	DynaBookV486C(CVS121TD)	¥54,800	SX(25)4/120/8.4'TFTカラー/漢字ROM(J31アプ
	EZ486001	¥19,800	SX(25)2/FD/モノクロ
	EZV42501	¥24,800	486-25 4/340/9.6"モノクロ
	GR0908TW(GTR590)	¥99,800	P90/8EDO/810/11.3TFT(800)/Ir/SBpro互
	GT4755MT	¥79,800	DX4(75)8/520/2xCD/10.4"TFT/SBpro互換
	GT4755SW	¥69,800	
	J3100SX001VW(J31SX001VW)	¥19,800	386SX(20)2/3.5"x1/モノクロ16階調
	J3100VS 001WN	¥29,800	486SX(20)/2M/VGA(16階調.モノクロ)
	J31EZ001	¥31,800	i386SX(16)/2M/CGA
	J31SX41P	¥19,800	386XS(20)2M/40M/CGA(プラズマ)
	J31XS8VT	¥39,800	メ1M.80MHDD.8.4'TFT
	Libretto50CT(PA1237C9)	¥84,800	P75/16/800/6.2'TFT
	SS4332CW	¥49,800	SX(33)4/250/8'DDSTN
	SS4755SW	¥79,800	DX4(75)8/500/PCMCIA/8.4"DSTNカラー/W3.1
	SS4755TA(SS475 051CT/A)	¥67,800	DX4(75)8/520/8.4"TFT/サウンド/PCカードスロ/ー太
	SS5755TW(SSR575/051CT/W)	¥79,800	P75/EDO8/520/9.5"TFT(仮想スクリーン)/SBpro互
	TECRA500CT/1.3(PA1221JW)	¥139,800	P(120)16/1.3G/12.1"TFT(800)/288M
	TECRA510CT/2.1 (PA1232C9)	¥169,800	P(133)16/2.1G/12.1TFT/W95
	TECRA720CT/1.2(PA1219JW)	¥157,800	P133/16/1.2G/12.1"TFT(XGA)/288M
	サテライト 110CT/810(PA1224JT)	¥119,800	P(100)8/810/11.3'TFT(800)/Ir.
	サテライト Pro420CDT/810(PA1225JD)	¥137,800	P100/8/810/6xCD/11.3'TFT(800)/SB/Ir
	サテライト Pro430CDS/1.3(PA1230SA)	¥117,800	P120/16/1.35G/10xCD/11.3'DSTNカラー/W.E
	ポーテジェ620/1.3(PA1125JT)	¥109,800	P100/8/1.3/10.4TFT(800)/SB/Ir

■DTP

Apple	Centris610	¥29,800	
	Centris650	¥24,800	68040(33)8/230
	Centris660AV	¥31,800	68040(25)8/230/2xCD
	IIVi	¥19,800	030(16)4/160
	IIVx	¥1,980	030(32)5/160
	IIfx	¥19,800	030(40)4/80
	IIsi	¥9,980	030(20)4/FD
	LC475	¥29,800	68LC040(25)8/160
	LC630(12/350/CD無)	¥23,800	68LC040(33)12/350
	LC630(12/350/CD有)	¥39,800	68LC040(33)12/350/2xCD
	LC630(8/250/CD無)	¥19,800	68LC040(33)8/250
	LC630(8/250/CD有)	¥29,800	68LC040(33)8/250/2xCD
	LC630(???)	¥39,800	68LC040(33)12/350/CD
	LCIII	¥7,980	030 4/80
	Lc630(M3076)	¥29,800	
	P.M 8100/100	¥98,000	601(80)16/500/2xCD
	P.M4400/200 グラフィックモデル	¥134,800	PPC603e(200)32/2G/12xCD/33.6k
	P.M6100/60	¥37,800	PPC601(60)8/250/2xCD
	P.M7200/120(M4628J/B)	¥99,800	PPC601(120)16/1.2G/8xCD
	P.M8100/100	¥98,000	601(80)16/500/2xCD
	P.M8100/80	¥88,000	601(80)16/500/2xCD
	P.M8100/80AV	¥89,800	601(80)16/500/2xCD
	P.M8500/120	¥137,800	604(120)16/1G/4xCD
	Quadra 610	¥34,800	
	Quadra650	¥37,800	68040(33)
	Quadra700	¥29,800	68040(25)
	Quadra840	¥42,800	68040(40)8/500/2xCD
	Quadra840AV	¥42,800	68040(40)8/500/2xCD
	Quadra900	¥39,800	68040(25)8/160
	Quadra950	¥39,800	MC68040(33)
COMPAQ	DESKPRO 4/66i-M340W	¥14,800	DX2(66)8/340/Win3.1
	DESKPRO XL566M535W/CDS	¥27,800	P(66)16/535/2xCD/WIN3.1
	DP575/4M420W-QV	¥29,800	P75/8/420
	DP590/4M420W-QV	¥34,800	P90/8/420/W3.1
	DeskPro 2620T/2500CD	¥99,800	PP200/16/2.5G/CDx8
	DeskPro 590/4M720-MX	¥39,800	P90/16/720/3.5'FD/W3.1
	DeskPro XE4100M525W	¥24,800	DX4(100)8/525/W3.1
	DeskPro XE560 M270W	¥25,800	P60/8/270 英語版
	DeskPro XL5100M1050W/CDS	¥52,800	P100/16/1.05G/2xCD/W3.1
	DeskPro XL6150/2100PD	¥89,800	PPro150/32M/2.1G/CDx4/Win nt
	DeskPro2513/2500CDS	¥69,800	P133/16/2.5G/8xCD
	DeskPro2620/2500CD	¥97,800	Pro200/16/2.5G/CDx8/WINNT
	DeskPro2620/2500CD32	¥99,800	Pro200/32/2.5G/8xCD/WinNT
	DeskPro4513/1620 CDS	¥69,800	P133/16/1.6G/8xCD/W95
	DeskPro5100/4 M1200CDS	¥52,800	P100/16/1.2G/4xCD
	DeskPro5100/5M720W-MX	¥49,800	P100/16/720/W3.1
	DeskPro5166/4M2000ML/CD	¥67,800	P166/16M/2.1G/CDx4/Win95
	DeskPro590/4M720W-MX	¥39,800	P90/8/720
	DeskProXE560 M525W	¥29,800	P60/8/525/Win3.1英語版
	ProLinea4100/4M420W	¥27,800	DX4(100)8/420 Win3.1
	ProLinea5100/5M720W-MX	¥39,800	P100/16/720/Win3.1
	ProLinea5150/4(253902-294)	¥74,800	P150/16/2G/Mil2M/95or31
	Prolinea 590/4M630CDS	¥39,800	P90/8/630/4xCD
	Prolinea4/66	¥19,800	DX2(66)4/120
	Prolinea4100/4	¥27,800	DX4(100)8/420/Win3.1
CANON	N1300	¥9,980	24M
DEC	FR-A75JM-GB	¥99,800	P166/8/850/6xCD/W95
	FR832JA-WB	¥36,800	P90/16/540/W3.1
	FR844JA-WE	¥39,800	P100/16/540/2xCD
	FR955JA-WD	¥47,800	P133/16/1.G/4xCD
DELL	466ME	¥27,800	DX2(66)/4M/340M
	GXM5133	¥49,800	P133/16/1.6G/4xCD/W95
	GXM5166	¥69,800	P166/32/1.6G/8xCD/W95
	GXM5200	¥84,800	P200/32/2G/8xCD/W95
	XL590	¥29,800	P90/8/540/3.5'FD/W3.1
	XM5120	¥39,800	P120/16/1G/4xCD/W3.1
	XM590	¥29,800	P90/16/1G/3.5'FDD/W3.1

ジャンクパソコン 1,980円より

	9801BS2/U2	¥19,800	486SX(33)3.6/3.5'x2/640(16)
	9801BX2/U2	¥17,800	SX(25)1.6/3.5'x2/640(16)
	9801FS/U5	¥17,800	386SX(20)1.6/3.5FD*2.40HD
	9821AS/U2	¥24,800	DX(33)3.6/FD/FM/PCM
	9821AS2/U7P	¥27,800	486SX33/5.6/170
	9821Ap/U2	¥27,800	DX2(66)3.6/3.5'x2/PCM.FM
	9821Ap2/U8W	¥39,800	DX2(66)5.6/340/3.5"x1/PCM.FM/Win3.1
	9821As/M7	¥25,800	DX(33)3.6/120/PCM.FM
	9821As/U7W	¥27,800	DX(33)5.6/120/PCM/FM
	9821Bf/U8W	¥59,800	
	9821Bs/U7W	¥17,800	SX(33)5.6/170/3.5'x1
	9821Xa/U8W	¥69,800	P90/7.6/270/W3.1
	9821Xa10/C12	¥79,800	P100/16/1.2G/4xCD/PCM/PC カードスロ/W3.1
	9821Xa12/K8	¥79,800	P120/16/850/4xCD/PCM/win95
	9821Xa13/W12	¥94,800	P133/16/1.2G/6xCD/サウンド/LAN/MPEG/PCM
	9821Xa16/R16	¥99,800	P166/16/1.6/4xCD/PCM/PCカードスロ/95
	9821Xa7/C8	¥59,800	P75/8/850/4xCD/PCM/W3.1
	9821Xb10/8P	¥89,800	P100/8/850MB/PTOSV2.3
	9821Xp/U8W	¥31,800	486DX4(100)7.6/270
	9821Xs/C8W	¥34,800	DX2(66)5.6/530/2xCD/PCM/W3.1
	9821Xs/U7W	¥27,800	DX2(66)5.6/210/PCM/W3.1
	FC9801B/2	¥67,800	SX(20)/1.6/120
	H98 100-100	¥19,800	486(25)7.6/100/5'x2/ハイレゾ
	H98 80-002	¥14,800	486SX(16)1.6/FD/5'x2/ハイレゾ
	H98 SU8-002	¥11,800	SX(20)1.6/FD/3.5'x2
	H98 U100-100	¥19,800	486(25)7.6/100/3.5'x2/ハイレゾ
	SV-98/3-F	¥149,800	P(120)16/2G/4xCD
SUN	AS4015	¥49,800	
セガ	HTR-2002	¥39,800	i286(12)/68000(10)/Z80A(8)/30MB
東芝	PV3515CW(J-3100PV)	¥49,800	P75/8/515/4xCD/W3.1

■マルチ

Apple	Classic	¥12,800	68000(8)2/40
	Classic II	¥13,800	68030(16)4/FD
	Classic2	¥19,800	68030(16)4/FD
	LC520	¥33,800	68030(25)8/160
	LC575	¥39,800	68LC040(25)16/360
	P.M5500/225(M6195J/A)	¥179,800	PPC603e(225)/32/4G/24xCD/33.6k/15
	Performa 5220	¥79,800	603(75)16/800/4xCD/15'内蔵
	Performa 5430	¥139,800	603e(160)16/8xCD/1.6G/15'CRT/288M
	Performa 575	¥39,800	
	Performa 6210	¥69,800	16/520
	Performa 630	¥47,800	68LC040(33)8/350/2xCD
	Performa520	¥29,800	68030(25)8/160
	Performa5210	¥59,800	8/160
	Performa5270	¥89,800	
	Performa5320	¥79,800	PPC603e(100)16/1.2G/4xCD
	SE	¥19,800	68000(8)2/40
	SE/30	¥29,800	
COMPAQ	Presario7170	¥59,800	P90/8/840/4xCD/144K/15CRT/Win31
	Presario7242	¥79,800	P(133)16/1G/4xCD.SB/15
	PresarioCDS520	¥29,800	
	PresarioCDTV528	¥39,800	DX2(66)8/420/4xCD/144M/TV
富士通	FMV31673	¥169,800	MMX166/32/2.6G/16xCD/336M/17CRT
	FMV499D3GC	¥44,800	DX4(100)16/500/3.5"x1/CDx2/15
	FMV5DS1A	¥69,800	P100/16/850/4xCD/15"CTR
	FMVS21651	¥129,800	MMX166/32/2G/8xCD/336M/15CRT/J.L
	FMVS21671	¥139,800	MMX166/32/2.1G/8xCD/33.6k/17モニタ
	FMVS31651	¥154,800	MMX166/32/2.6G/16xCD/336M/15CRT/J.L
	FMVS31673	¥157,800	MMX166/32/2.6G/16xCD/336M/17CRT/W.E
	FMVS42073	¥169,800	MMX200/32/3.2G/17"CRT.EXEI/W95
GATEWAY	G6-200	¥157,800	Pro200/32/3.8G/8x/SB/17トリニトロン
H.P.	Vectra VL2 4/66	¥12,800	DX2(66)/8
日立	PCT-500VJ3M	¥59,800	P100/16/850/4xCD/14.4K
IBM	5530-T03	¥19,800	386(20)2/30/3.5'x1/12'カラー
	5530-T06	¥19,800	
	Aptiva 2134-J31	¥129,800	P133/16/1.6G/6xCD/15"CRT
	Aptiva 2136-J3V	¥99,800	P133/32/2G
	Aptiva T81(2161-T81)	¥139,800	MMX166/32/3.2G/16xCD/15"CRT
	Aptiva T9E	¥179,800	MMX200/32/4.2G/16xCD/336モ/17'/L
	Aptiva(2134-J52)	¥137,800	P150/32/2G/8xCD/288M/15CRT/W.E
	Aptiva2159-B65	¥137,800	P166/32/2.5/8xCD/366モ/17
	Aptiva2168-S4D	¥99,800	P120/16/1.6G/4xCD
	Aptiva2176-H55	¥119,800	P150/16/2G/6xCD/28.8kモデム
	Aptiva720	¥49,800	DX4(100)8/540/2xCD/144M/SP/15CRT
	Aptiva730(2168-63J)	¥59,800	DX4(100)8/540/4xCD/15'
	Aptive 510(2144-26J)	¥39,800	DX2(66)8/540/2xCD/144M/SP/15CRT
	GreenPC(5538-VWD)	¥39,800	8M/340M/DSTNカラー
	PS-5530T	¥19,800	386DX(33)4/60一体型
三菱	apricot MS660-F2C(M3544-C1C0)	¥139,800	P166/16/2.5G/8xCD/33k/17"CRT
松下	CF-100A(WOODY)	¥49,800	P120/16/1.2G/4xCD/288M/SB/15"一体型/タッチパ
	CF-32KPX	¥99,800	P133/16/1.28G/4xCD.PD/15CRT
	CF-V31DBGJ	¥39,800	
NEC	9821Cb 2D	¥29,800	486SX(33)7.6/210/3.5'x2/2xCD/15'一体型
	9821Cb/2	¥29,800	SX(33)7.6/210/2xCD/15'一体型
	9821Ce/S2	¥19,800	SX(25)
	9821Cf-S3	¥49,800	P60/7.6/540/3.5'x1.15'SVGA/FAX/TV
	9821Cr13/TA	¥139,800	P(133)/16/850/4xCD4連/10.4TFT/Win95
	9821Cs2/S3	¥39,800	SX(33)5.6/170/2xCD/15CRT
	9821Cs2/S3(本体のみ)	¥39,800	SX(33)5.6/170/2xCD/15CRT
	9821Ct16/FA	¥129,800	P166/16/1.6G/4x4連CD/TV/288M/17CRT/J.L
	9821Ct16/FB	¥129,800	P166/16/1.6G/4x4連CD/TV/288M/17CRT/W.E
	9821Cx/S2	¥49,800	SX(33)7.6/270/2xCD/TV
	9821S1	¥19,800	386SX(20)1.6/FD/3.5'x1/1xCD/PCM.FM/
	9821V13/S5D3	¥109,800	P(133)/32M(EDO)/1.2G/8xCD/PCM/MPEG/15CRT
	9821V13/S7RB	¥104,800	P133/16/850/4xCD/17'CRT
	9821V16/S5PC2	¥99,800	
	9821V166/S5D2	¥144,800	MMX166/32/2G/20xCD/3D/336M/15CRT/W.E
	9821V7/C4KA	¥59,800	P75/8/850/4xCD/14'(XGA)一体型
	VS30D/M7CB1	¥229,800	P2(300)32/4.3G/CD-R/56モ/17"CRT
SANYO	MPX-C50S	¥79,800	P7516/850/4xCD/28.8k/15"CRT
東芝	BREZZA 5166MB PV1009JA	¥127,800	P166/16/2.1G/8xCD/288M/17"CRT

■モニタ

Apple	14"AV	¥19,800	
	15"マルチスキャン(M3379J/A)	¥19,800	
	20"マルチスキャン(Apple)	¥89,800	Apple用20"マルチスキャン
	M1030	¥9,980	15'ポートレート
	M1212	¥9,980	13'カラーモニタ.チルト付き
	M1296Z	¥7,800	12'カラー
	M1297	¥7,980	13'カラーモニタ
	M1298	¥19,800	16'カラー
	M2928	¥39,800	
	M3379J/A(M2978)	¥24,800	15'マルチ ピッチ0.28
	MutipleScan 15 Display	¥24,800	
EPSON	CR-5500	¥12,800	15'マルチ/640x400.640x480/0.28mm/D-SU
	CR-7000	¥19,800	98ノーマル17'モニタ/0.31mm/D-SUB15
	CR-7600	¥27,800	
	ED-1528A	¥19,800	
富士通	FM-DP534	¥4,980	Towns2用14"CRT グレー
	FMDPC646	¥9,980	14'マルチスキャンFMR専用
	FMV-DP84Z	¥19,800	15"
H.P.	D2807A	¥34,800	17"VGAディスプレイ1280x1024
IBM	5574-C06	¥34,800	
	5574-C07	¥39,800	PS55用 17'カラーCRT
	5574-C19	¥79,800	
	5574-N15	¥19,800	15'マルチスキャン
	5574-N17	¥37,800	0.28mm.30K~60Khz.1280x1024
	5574N17	¥37,800	
	8518-2	¥7,980	15'VGA
IDEXON	DF-3017	¥19,800	
	MF-5117J	¥29,800	17"マルチ
	MF-8217J	¥29,800	
	MF-8515B	¥19,800	
	MF-8615	¥19,800	15'マルチ/0.28mm/640x400~1280x1024
	MF-8615A	¥19,800	15'マルチスキャン
	MF-8617B	¥29,800	
Kodak	DataSHOW 480	¥19,800	液晶透過装置 デジタルRGB対応
ロジテック	LCM-17	¥29,800	
MELCO	FTD-XD15-CP	¥64,800	15"DSTN(XGA)PCIカード付
三菱	FHC31WEXII	¥9,980	21'カラー
	RD15D	¥19,800	
	RD15D2	¥19,800	15"マルチスキャン
NEC	98MATE ディスプレイ(15)	¥19,800	98MATE 15'マルチディスプレイ
	98MATEディスプレイ(17)	¥37,800	98MATEディスプレイ(17)
	JC-1431VMA	¥9,980	カラーSVGA
	N5913R	¥4,800	14'ノーマル/0.28mm/D-SUB15
	N5926-26	¥19,800	H98専用
	PC-KD1522	¥8,800	15'ノーマル.VGA/0.31ピッチ/640x400.480/D-SUB15
	PC-KD881	¥5,800	15'ノーマル/0.28mm/D-SUB15/チルト
	PC-KH1711	¥39,800	17'ノーマル·H98/0.28mm/複合29pin·D-S
	PC-KH2021	¥29,800	20'カラー(H98/98用)
	PC-KM151	¥17,800	15'マルチマルチ/0.28ピッチ/1280x1024/D-SUB15
	PC-KM152	¥19,800	15'マルチスキャン.0.28mm.RGB15ピン.1024x768
	PC-KM153	¥17,800	
	PC-KM153R	¥19,800	15'マルチ/0.28mm/D-SUB15ピン.1024x768
	PC-KM172	¥29,800	
	PC-KM173	¥29,800	17' MultiScan
	PC-TM151	¥24,800	15"マルチスキャン.0.28mm.TVチューナ付 Mac.Dos/v.98
	PC-TV354	¥13,800	15'ノーマル/TV/0.39mm/D-SUB15·21P
NANAO	33F	¥32,800	15" 24.5k-69KHz
	53T	¥47,800	17"SAトリニトロンマルチスキャン
	68T(メーカー再調整品)	¥99,800	20'カラー1600x1200 0.30mmミニDsub15p/5BNC
	F347II	¥24,800	15"シャドウマスクマルチスキャン24KHz~
	T-560ij	¥44,800	17"トリニトロンマルチスキャン
Packard	PB8548SVGL	¥12,500	98/DOS/V/SVGA
リコー	V670	¥14,800	OHPユニット
ラディウス	ColorPivot277	¥22,800	
	TPD/21	¥14,800	Mac/21/MONO
SONY	CPD-1438	¥19,800	14'マルチ
	CPD-15Sf7	¥23,800	15'マルチ
	GMD-2038	¥88,800	20'トリニトロンマルチスキャン
	GVM-1400	¥7,980	
	GVM-1411	¥8,980	14'トリニトロン AGピッチ.25 15~36k RGB/NTSC/S
	GVM-2100	¥14,800	20'トリニトロン AGピッチ.31 VGA/NTSC/S
	KX-14HD1	¥9,980	14"カラー
	SuperMac 21	¥19,800	Mac/21/MONO
SUN	CPD-1790	¥24,800	
	GDM-16622	¥24,800	SPARC STATION 16'Color モニタ
	GDM-1662B	¥29,800	
	GDM-1962B	¥19,800	SUN SPARCシリーズ用19"トリニトロン
東芝	CRT15001	¥17,800	
	J31MCD01	¥7,980	14"ノーマルモニタ
	J33CD001	¥13,800	

■プリンタ

Apple	LaserWriterII	¥19,800	レーザー、B4、40SC付き
CANON	BJC-240J	¥11,800	BJカラー.A4.ハガキ.オートシートフィーダ360x360
	BJC-250J	¥14,980	
	BJC-400J	¥9,980	バブルジェットカラー.A4.オートシートフィーダ
	BJC-420J	¥17,800	BJカラー.A4.ハガキ.オートシートフィーダ720x360
	BJC-455J	¥28,800	バブルジェットカラー.A4.オートシートフィーダ
	BJC-600J	¥13,800	バブルジェットカラー.A4.オートシートフィーダ.600dp
	BJC-600S	¥11,800	
	FP-510	¥29,800	
	LBP-310	¥24,800	600dpi レーザー
	LBP-A404PSLITE	¥17,800	A4
	LBP-B406	¥14,800	98用B4レザープリンタ
	LBP-B406E	¥19,800	98用B4レザープリンタ
	LBP-B406G	¥22,800	
CASIO	CP-2100J	¥14,800	
EPSON	HG-5130	¥24,800	B4.48Mインクジェット
	LP-1500ART	¥17,800	
	LP-2000	¥15,800	
	LP-2000LT	¥9,980	
	LP-700W	¥24,800	A4 データ解像度600dpi+RIT WINDOWS専用機
	LP-8000S	¥39,800	B4対応レザープリンタ
	MJ-5000C	¥29,800	バブルジェットカラー-.A3.ハガキ.オートシートフィーダ
	MJ-500C	¥8,980	バブルジェットカラー-.A4.はがき.オートシートフィーダ
	MJ-6000C	¥49,800	720x720dpi A4
	VP-5085	¥39,800	
富士通	XJ-500	¥9,980	バブルジェットカラー-.A4.ハガキ
	XJ-800	¥27,800	A4カラーJET 1200*1200dpi
NEC	PC-PR101/T165A	¥9,980	日本語カラー熱転写プリンタ
	PC-PR2000/4R	¥39,800	
	PC-PR201/60A	¥19,800	B4サイズ.ドットプリンタ
	PC-PR201/65LA	¥38,800	B4/ドットプリンタ/160dpi/カラー8色
	PC-PR201B	¥7,980	
	PC-PR201GS-04	¥4,800	シートフィーダー
	SilentWriter 80PS2	¥22,800	
OKI	MICROLINE600CL	¥19,800	A4レーザー
	MicroLine801PS	¥29,800	B4レーザー
	Microline 801PS+F	¥39,800	Windows/Macintosh
	Microline803PSII	¥99,800	
SHARP	IO-735X	¥1,980	136桁/24ドットカラーインクジェットプリンタ
	VP-EC1	¥29,800	昇華型ビデオプリンタ/300dpi/IrDA
東芝	J31LBP01	¥19,800	

■スキャナ

EPSON	GT-5000WINP	¥19,800	
	GT-6500ART2	¥19,800	MAC用 フラットヘッド
	GT-8000	¥27,800	A4フルカラー/400dpi
	GT-8500	¥29,800	
	GT6500ART2	¥19,800	MAC用A4サイズスキャナ/WIN95対応(要ドライバ)
インタウェア	My Scan Color	¥7,980	90dpi 4096色 MAC用ハンディ
MURATEC	SF-1000	¥59,800	FAX専用スキャナ9600bps
NEC	PC-IN503G	¥9,800	
SHARP	JX-320	¥19,800	
	JX-40	¥1,980	
	WD-07HS	¥1,980	ハンディカラー解像度4ドット/mm
VISIONEE	PAPER PORT Vx	¥9,980	400dpi 小型ペーパースキャナ

■モバイル

CASIO	CASSIOPEIA(A-51)	¥24,800	SH3/480x240/IrDA/8MB
	CASSIOPEIA(A-51V)	¥29,800	SH3/8MB/480x240/115.2kbps/IrDA/CE

■CD

ICM	CD-610S	¥9,980	4倍速外付
パイオニア	PCP-PR2M	¥4,980	
東芝	GTR用CDドライブ(MKZ0801A)	¥9,980	
TAXAN	ICD-400PN	¥9,980	98.DOS/Vノート用4xCD.PCMCIA SCSIカード付き

■DOC

DEC	FR-PCP8D-W2	¥24,800	H.Ultra II 用6xMOBILE MEDIA
IBM	79F5345	¥3,980	3.5"*1 外付 FDD

■FD

ADTEC	IT-5FS	¥880	5"外付
バルク	3.5"FD	¥3,980	
ロジテック	LFD-591F	¥3,980	5'外付FDD
NEC	FD1137D(旧)	¥1,980	EX.ES等用3.5"内蔵ドライブ
	FD1155D(旧)	¥1,980	
	FD1158D	¥2,980	FA.FX.BVA.BX(2.5.7)用5"FD
	PC-9881N	¥17,800	8"*2ドライブ
東芝	3.5"FDD	¥1,980	ダイナブックSS用外付3.5"FDDドライブ.ケーブル無
	FDDアタッチメントケース	¥2,980	TECRA.サテライト用
ツクモ	TS-5AR	¥3,980	98用 外付5'x1
VST	ZIP3400	¥34,800	PB3400用内蔵ZIPドライブ

■TA

アルファデータ	UTA-128/DSU	¥24,800	
AIWA	TM-B1280	¥24,800	DSU内蔵/128K対応
OKI	PCLINK TA2A/DSU	¥13,800	DSU内蔵TA TELx2 TEx1

■LAN

Apple	EtherNet NB Card	¥1,980	NuBus用 Etherカード
	EtherNetLC TwistedPairCard	¥1,980	LCPDSスロット用
	EthernetThinCoaxTransceiver(M0329)	¥1,980	Erherポート -10Base2
	EthernetTwistedPairTransceiver(M0437)	¥2,980	Etherポート - 10BaseT
ASANTE	MCiLC	¥980	LCPDS用10BaseT LANカード FPUスロット付
	MCiNB	¥1,480	NuBus用10BaseT/5 LANカード
アライドテレシ	Center Com 2975	¥19,800	1:1イーサネット接続装置10BASE(2).(5)
	Center Com 2975S	¥19,800	1:1イーサネット接続装置10BASE(2).(5)
	CenterCom2945	¥9,980	10Base(5):10Base(5)
	CenterCom810	¥9,980	10Base(5)in 10Base(5)x8 OUT
LAN Tron	LTX-2A	¥1,980	10BATE5トランシーバ
MELCO	LGY-98	¥1,980	Cバス用 10BASE-Tボード
NEC	9801-108	¥3,980	
	9801-84	¥2,980	Cバス用 B4680ボード(10BsaeT.5)
	PC-9801-103	¥3,980	B4680I/F EC
RATOC	REX-9822A	¥3,980	98用PCMCIA LANカード
REUDO	E100(トランシーバ)	¥2,980	Etherポート-10BaseT.2トランシーバ
3com	EtherLink III(ISA)	¥980	ISAバス用 10Base(T).(5)カード"
シスコ	CISCO3000	¥29,800	10Base(T).(5) NetOneSystem
Unger-Ba	PC-80151S	¥980	C-BUS10BATE(T)
	PC-8551	¥980	ISA10BASE(T)カード
	PC-86131	¥3,980	98NOTE 10BATE(T)

■HDD

バルク	3.5"EID1E 3.2G	¥27,800	
	3.5"EIDE 850M	¥10,800	
	3.5"DE200M	¥1,980	
	3.5"IDE270M	¥2,780	
	3.5"IDE340M	¥3,980	
	3.5"IDE80M	¥980	
	3.5"SCSI 160M	¥2,480	
	3.5"SCSI 200M	¥2,980	
	3.5"SCSI 40M	¥1,980	
	3.5"SCSI 535M	¥7,480	
	3.5"SCSI 540M	¥7,980	
	3.5"SCSI 80M	¥1,980	
	3.5"SCSI IGB	¥11,800	
	3.5EIDE1.6G	¥14,800	
	3.5IDE120M	¥1,980	
	3.5IDE340M	¥4,980	
	3.5IDE425M	¥5,980	
	3.5IDE540M	¥6,980	
	98note用120M	¥4,980	
	98note用80M	¥3,980	
IBM	WDA-2120D	¥2,980	ノート用120MB
東芝	J31HDP20	¥3,980	ノート用200MB

■MO

CANON	MO-5001S	¥3,980	外付 5"MO
エムアイシーアリ	PLOVER230MOE	¥22,800	3.5"MOディスクドライブ 230MB/35ms/SCSI2
NEC	PC-OD102	¥3,980	5.25インチMO
	PCOD302B	¥22,800	外付
VST	HANDY MO203 KiLOTON	¥34,800	PB3400用内蔵230MB
YANO	ReoDrive3.5(128M)	¥9,480	外付128MB MOハーフフルケーブル

■モデム

NEC	PC-IT55D1	¥24,800	ISDN-TA(DSU内蔵)
	PK-UG-J002	¥11,800	56K/FAX/PCMCIA
OMRON	MA2814	¥9,980	外付け288／144
	MD24FN	¥980	98ノート用モデム(バッテリー部取付タイプ)
	MD24HS	¥49,800	半二重2400bpsモデム
	ME2814B	¥4,980	28.8Kbpsモデム
SONY	SMD-560BW	¥12,800	56k机上型
SANTAC	MS144CF	¥3,980	PCMCIA 144DATA/FAX
	MS288CF	¥3,980	PCMCIA カード28.8kダータ.14.4k FAXモデム
TDK	DF3314B	¥9,980	PCMCIA 33.6K DATA/FAX
	DFS2496A/J-15A	¥2,800	2400bpsDATA/FAXモデムカード
US Robot	mac E fax	¥1,980	14.4K

■メモリ

Apple	P.B180用6M	¥2,980	
ADTEC	ADM-64MPB24	¥24,800	PB2400Cシリーズ
	ADM-64MPB34	¥24,800	P.B3400/200(240)用64M
	ADM-8MPB19/53	¥3,980	PowerBook用
	XMP 54016	¥8,800	
アイドルジャパン	64M168-60 DIMM	22,800	
バルク	144pin.16MB	¥4,980	
	144pin.32MB	¥9,980	
	144pin.8MB.EDO	¥2,980	
	168DIMM8MB	¥980	増設DIMMモジュール パリティビット無
	168pin.16M	¥2,980	Apple用168pin16M.SIMM"
	168pin.16Mx2(32MB分)	¥7,480	
	168pin.32M	¥5,980	Apple.DOS/V用168pin16M.SIMM
	72pin.8Mx2.P	¥3,980	
	72pinEDO.32M.N	¥5,980	
	9801NS/R用 4MB	¥1,980	
	9801NS/T用6M	¥2,980	
	CONTURA用4MB	¥980	CONTURA用4MB
	DIMM 16MB	¥3,980	T.Pad用
	DIMM 4M	¥2,980	
	DIMM 8M(ノート用)	¥3,980	
	EPE-4000	¥1,980	P.B160/180用4M
	EPROM(27C1024)	¥1,480	
	Librettro50用16M	¥5,980	
	P.B1400シリーズ用 16MB	¥6,980	
	P.B1400シリーズ用 24MB	¥9,980	
	P.B1400シリーズ用 32MB	¥13,800	
	P.B2400シリーズ用64MB	¥27,800	P.B2400シリーズ用144pin/64M
	P.B520.540用12M	¥7,980	
	P.B5300シリーズ用 32MB	¥9,980	
	P.B5300シリーズ用 48MB	¥15,800	
	PA2032UJ互換16MB	¥9,980	DynaBook用増設メモリ72pinDIMM
	PB5300用16M	¥7,980	
	PB5300用24M	¥11,800	
	PB5300シリーズ用8MB	¥3,980	
	SUN IPX等用16M	¥4,980	
	T.Pad230Cs用16M	¥7,980	
	T.Pad用16M.P付 DIMM	¥7,980	
	VMB-16M	¥4,980	72pin70n16M For DOS/V
	東芝GT475.SS475用8M	¥3,980	
	キャッシュ 512KB	¥3,980	
	サテライト用8M	¥3,980	
	メルコ製VND互換16MB	¥6,980	3.3V.スモール72pin"
COMPAQ	147655-291	¥4,800	CONTURA用8Mカード
	MEMORY MODULE	¥9,980	
CENTURY	72pin.32M.60n.N	¥5,980	72pin.32MB.60ns.ノンパリ"
DELL	RAM16MB	¥5,980	M/L用(ME/OMNIIに不可)466P/466LV/MXV可
EPSON	LP8000EPGL	¥5,980	LP-8000用ROM
富士通	DRAMカード16M(FMVNEM161)	¥3,980	16MB.RAMカード
	FM50NEM41	¥1,980	4Mカード
	FMB-NEM81	¥1,980	拡張RAMカード8MB
	FMLBP115M2	¥5,980	プリンタ用2MB
	FMVNEM081	¥3,980	FMVノート用RAMカード8MB
	FMVNEM161	¥3,980	
	HM-S4N60	¥2,980	M4B 72pin 60ns N
GREENHOU	GH-JD08NF	¥5,800	DOS/Vノート用DRAMカード8MB
Hagiwara	HMC-LB12(Lebretto12MB)	¥7,780	

4MB メモリ 480円より

	APD-16M	¥4,980	MAC 16M
	APD-8000	¥3,980	Mac用8MB
	EAC-4M	¥3,480	9821Ap2/As2用 4M内蔵
	ENR-4000	¥3,980	NS/R用4M
	ENT-2000	¥1,980	9801NS/T用 2NB
	VN8-64M	¥17,800	144pin.64MB
	VNL-16M	¥5,980	Let's Note用16M
	VS4-16MG	¥4,980	メビウス用 16MB
	VT5-32M	¥13,800	SS-R575/590.GT-R575/590用
	VTB-16M	¥9,980	DynaBook SS450メモリ用16MB
松下	CF-BA1816	¥4,980	CF-41用16MB
マクセル	DT-8M-AV	¥2,980	DynaBook増設ハードRAMカード
NEC	9801NA-03	¥8,980	
	9801NX/C-05	¥4,980	12M
	9821A-B01	¥3,980	増設RAMボード
	9821XA-B02	¥1,980	9821Xt.Xa用8MRAMサブボード
	H98 ボード	¥4,980	H98各種メモリ 8MB
	PC-9801-61R	¥1,980	98用 2MB SIMM
	PC-9821A-B01	¥3,980	Aメイト.BX.FA.用4M増設RAMボード
	PC-9821LD-B02	¥3,980	8MB.9821Ld.9801NL/A用
	PC-9821NA9-B01	¥4,980	Na13/12/9.Nb7.La10.La7 用8MB
	PC-9821XA-B01	¥4,800	72pin.4M
NEOS	GOLD98-8M	¥2,980	98note用8M
プリンストン	P16M72F	¥3,980	72pin.16M.60ns
SHARP	CE-W102B	¥14,800	メビウス用144pin32M
SUN	SS10等用(16MB)	¥4,980	SUN用16MB SIMM
SOTEC	WinBook RAM	¥12,800	16MB
東芝	DIMM 4M.L(SS4332CW用)	¥1,980	
	J31MESL1(386SL 2MB)	¥2,980	カード
	ME3C08JA	¥7,980	DynaBookV486A(AVS)シリーズ用8M
	MEMC08MJ	¥2,980	増設8MB
	MEMC12MJ	¥3,980	Libretto用12MB
	MEMD08PE	¥7,980	D.B用増設8MB(タイプE)
	PA2031UJ	¥1,980	DynaBOOK用8MB
	PA2032UJ	¥9,980	ポテージェ.サテライト.SSR.GTS用16MEDO
	PIO-31SS	¥9,980	ダイナブック用メモリ
TAXAN	HT7216MB-60	¥9,800	72pin 16MB 60ns

まだまだあるよ

掲載しきれない商品多数あり!!ぜひ一度ご来店下さい。

商品の価格は毎日変動します。
必ず価格をご確認下さい。
この広告は4/20現在のものです。

ottoの在庫が一目でわかる!!

ottoのホームページ「otto HOUSE」
URL http://www.ottonet.co.jp

ottoのBBS「ottoネット」
アクセスダイヤル 03-5256-5233

―ottoのFAX情報サービス―
03-5256-5231
FAXの受話器をとり、上記ナンバーにダイヤルして総合案内メニュー「0000#」を取り出して下さい。

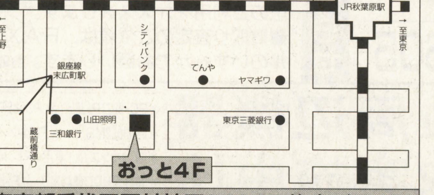
TOMOEのFAX安い店ベスト5 FAX0990-51-4141

夏のボーナス一括払いOK!!

分割払い大歓迎!!

3回～60回払いまで自由に選べます。お客様のご予算に合わせてお気軽にご利用下さい。

■各種クレジットカードのご利用OK!!



東京都千代田区外神田3-16-17 住吉ビル4F
●営業時間 月～金 11:00～19:00 ●定休日 毎週木曜
土・日・祝 11:00～18:30

中古パソコン専門爆安ショップ!!

otto コンピューターのおっと 秋葉原1号店

TEL 03-3256-1118
FAX 03-3256-1138

TEL06-644-0554
電話受付11：00～19：00/FAX06-647-5168

商品超特価コーナー　税別

<本体>

PC-98NX VS33D/M7 CD2	¥411,000
PC-98NX VS33D/M7 DD2	¥418,000
PC-98NX VS33D/M7 CB2	¥317,000
PC-98NX VS33D/M7 DB2	¥323,000
PC-98NX VS33D/M7 CA2	¥314,000
PC-98NX VS33D/M7 DA2	¥321,000
PC-98NX VS30D/M7 CA2	¥290,000
PC-98NX VS30D/M7 DA2	¥297,000
PC-98NX VS30D/MZ CA2	¥258,000
PC-98NX VS30D/MZ DA2	¥264,000
PC-98NX VS26D/M7 CA2	¥258,000
PC-98NX VS26D/M7 DA2	¥260,000
PC-98NX VS26D/CZ CA2	¥214,000
PC-98NX VS26D/CZ DA2	¥221,000
PC-98NX VS26D/S7 CA2	¥222,000
PC-98NX VS26D/S7 DA2	¥228,000
PC-98NX VS26D/S5 CA2	¥201,000
PC-98NX VS26D/S5 DA2	¥207,000
PC-98NX VS26D/SZ CA2	¥193,000
PC-98NX VS26D/SZ DA2	¥199,000
PC-98NX VS23D/S7 CA2	¥200,000
PC-98NX VS23D/S7 DA2	¥206,000
PC-98NX VS23D/S5 CA2	¥181,000
PC-98NX VS23D/S5 DA2	¥187,000
PC-98NX VS20C/S7 CA2	¥181,000
PC-98NX VS20C/S7 DA2	¥187,000
PC-98NX VS20C/S5 CA2	¥159,000
PC-98NX VS20C/S5 DA2	¥165,000
PC-98NX VS16F/E5 CA2	¥141,000
PC-98NX VS16F/E5 DA2	¥148,000
PC-98NX VS20C/S5 CA1	¥148,000
PC-98NX VS20C/S5 DA1	¥153,000
PC-98NX VS16C/S5 CA1	¥127,000
PC-98NX VS16C/S5 DA1	¥132,000
PC-98NX VP26C/WX AA1	¥353,000
PC-98NX VP23C/WX AA1	¥351,000
PC-98NX VP16C/WX AA1	¥289,000
PC-98NX VP13C/WS A1	¥188,000
PC-98NX VP13C/WD A1	¥140,000
PC-98NX LV20C/WS CAF1	¥277,000
PC-98NX LV20C/WS DAF1	¥271,000
PC-98NX LV16C/NS CAF1	¥239,000
PC-98NX LV16C/NS DAF1	¥232,000
PC-98NX LV16C/WS CAF1	¥239,000
PC-98NX LV16C/WS DAF1	¥240,000
PC-98NX LV16C/WD CAF1	¥195,000
PC-98NX LV16C/WD DAF1	¥201,000
PC-98NX LV13C/WD CAF1	¥183,000
PC-98NX LV13C/WD DAF1	¥188,000
PC-98NX AL20C/TS AAF1	¥272,000
PC-98NX AL13C/BSA1	¥161,000
PC-9821 Nr150/S20	¥212,000
PC-9821 Nr166/X30F	¥298,000
PC-9821 V233 M7 C3	¥244,000
PC-9821 V233 M7 D3	¥250,000
PC-9821 V233 M7 C2	¥203,000
PC-9821 V233 M7 D2	¥208,000
PC-9821 V200 S7 C3	¥196,000
PC-9821 V200 S7 D3	¥203,000
PC-9821 V200 S5 C3	¥172,000
PC-9821 V200 S5 D3	¥176,000
PC-9821 V12 S7 RC	¥119,000
PC-9821 Xa200/W30R	¥148,000
PC-9821 Xa200/D30R	¥148,000
PC-9821 Ra266/W30R	¥236,000
98NX LV13C/WD-DAF1 通電品	¥162,000
富士通 FMV-NP5 201	¥267,000
富士通 FMV-NP5 203	¥273,000
富士通 FMV-NP5 16D1	¥215,000
富士通 FMV-NP5 16D3	¥221,000
富士通 FMV-NU5 16X1	¥280,000
富士通 FMV-NU5 16X3	¥286,000
富士通 FMV-NU5 161	¥244,000
富士通 FMV-NU5 163	¥250,000
富士通 FMV-NU5 16D1	¥202,000
富士通 FMV-NU5 16D3	¥208,000

富士通 FMV-NU3 161	¥245,000
富士通 FMV-NU3 13D1	¥166,000
富士通 FMV-NC3 13D	¥100,000
富士通 FMV-T5 3371	¥324,000
富士通 FMV-T5 3373	¥330,000
富士通 FMV-T5 3071	¥282,000
富士通 FMV-T5 3073	¥288,000
富士通 FMV-T5 307D3	¥348,000
富士通 FMV-T5 307M1	¥323,000
富士通 FMV-T5 307M3	¥330,000
富士通 FMV-S5 2671	¥252,000
富士通 FMV-S5 2673	¥258,000
富士通 FMV-S5 2371	¥220,000
富士通 FMV-S5 2373	¥226,000
富士通 FMV-S5 2351	¥188,000
富士通 FMV-S5 2353	¥195,000
富士通 FMV-S5 2051	¥168,000
富士通 FMV-S5 2053	¥174,000
富士通 FMV-513D6P1 P133 16/1.2G/CD	¥ 59,800
富士通 FMV-516D9C5 K6-166 32/2.1G/CD	¥ 78,800
東芝 ｻﾃﾗｲﾄﾌﾟﾛ300CDT/2.1	¥210,000
東芝 ｻﾃﾗｲﾄﾌﾟﾛ305CDT/2.1	¥232,000
東芝 TECRA540CDT/4.0	¥332,000
東芝 ﾘﾌﾞﾚｯﾄ50CTA通電品	¥ 84,000
東芝 ﾘﾌﾞﾚｯﾄ70 PA-1260CA	¥135,000
東芝 ﾘﾌﾞﾚｯﾄ100 PA-1254CA	¥198,000
ｼｬｰﾌﾟ MN-550-X26	¥392,000
ｼｬｰﾌﾟ MN-530-X16	¥260,000
ｼｬｰﾌﾟ MN-350-X16	¥240,000
ｼｬｰﾌﾟ MN-340-X15	¥191,000
ｼｬｰﾌﾟ MN-330-X13	¥228,000
松下 AL-N4T512J5	¥163,000
松下 AL-N3T520J5	¥275,000
松下 AL-N3T516J5	¥225,000
松下 AL-N2T520J5	¥224,000
SOTEC WinBook Quattro/R (R5P150MX)	¥170,000
SOTEC WinBook Slim Z1P133	¥130,000
SOTEC WinBook Slim Z1P133MT	¥178,000
SOTEC WinBook Slim Z1P150MX	¥159,000
APPLE ﾊﾟﾜｰﾌﾞｯｸG3	¥413,000
APPLE PB3400C/240/OS8	¥323,000
APPLE 2400C/180/16/1.3G	¥220,000
APPLE G3/DT266	¥202,000
APPLE G3/MT266	¥270,000
IBM T.pad 560X (2640-60J)	¥180,000
IBM T.pad 380ED (2635-7YJ)	¥250,000
IBM T.pad 535X (2606-70J)	¥240,000
IBM ｱﾌﾟﾃｨﾊﾞ T8E	¥145,000
IBM ｱﾌﾟﾃｨﾊﾞ L87	¥317,000
SONY ﾊﾞｲｵ PCG-723	¥276,000
SONY ﾊﾞｲｵ PCG-505X	¥215,000
SONY ﾊﾞｲｵ PCG-505EX	¥276,000
COMPAC ARMADA 7770DMT	¥255,000
特価ｼｮｯﾌﾟﾒｲﾄﾞ P2-400/128M/4.3G	¥お電話にて!
特価ｼｮｯﾌﾟﾒｲﾄﾞ P2-350/64M/4.3G	¥お電話にて!
特価ｼｮｯﾌﾟﾒｲﾄﾞ P2-333/64M/4.3G	¥お電話にて!
特価ｼｮｯﾌﾟﾒｲﾄﾞ K6-266/32M/4.3G	¥お電話にて!

ﾒﾋﾞｳｽ,ｱﾌﾟﾃｨﾊﾞ,東芝,富士通の新製品など大特価CALL
広告の機種はほんの一例です載ってない機種はお問い合わせ下さい。この価格は4月18日の価格の一部です。
雑誌が出た時は変わっています。ｼｮｯﾌﾟﾒｲﾄﾞのDOS/Vいろいろどこよりも安く組みたてます。

<ﾓﾆﾀｰ>

三菱 RD-17GZ	17ｲﾝﾁﾏﾙﾁｽｷｬﾝ	¥ 55,800
三菱 RD-17GR	17ｲﾝﾁﾏﾙﾁｽｷｬﾝ	¥ 52,500
三菱 RD-17GIII	17ｲﾝﾁﾏﾙﾁｽｷｬﾝ	¥ 70,800
SONY CPD-17GS	17ｲﾝﾁﾏﾙﾁｽｷｬﾝ	¥ 60,000
CaNtury MODEL4000PCI	9ｲﾝﾁLCD/DSTN	¥ 34,800

<ﾌﾟﾘﾝﾀｰ>

NEC Picty80L	¥ 11,800
ｷｬﾉﾝ BJC-250J	¥ 16,800
ｷｬﾉﾝ BJC-80V	¥ 30,800
ｷｬﾉﾝ BJC-430J	¥ 22,000
ｷｬﾉﾝ BJC-465J	¥ 40,000
ｷｬﾉﾝ BJC-700J	¥ 33,000
ｴﾌﾟｿﾝ PM-750C	¥ 38,500
ｴﾌﾟｿﾝ PM-2000C	¥ 50,800

<周辺機器>

98NXﾃﾞｽｸﾄｯﾌﾟ用DIMI/O NX-SD41-32M	¥ 11,500
98NXﾃﾞｽｸﾄｯﾌﾟ用ECCI/O NX-ECC41-32M	¥ 12,800
98NXﾉｰﾄﾊﾟｿｺﾝ用EDOI/O NX646-32M	¥ 11,500
EDO I/ONE-EDO-32MX2T	¥ 19,000
ECC EDO I/ONE-ECC-32MX2T	¥ 21,000
EDO32Mx2枚 富士通 FMV-M64E	¥ 16,800
ﾋﾞﾃﾞｵｺﾝﾊﾞｰﾀｰ 電波 XRGB-1	¥ 19,500
ﾉｰﾄ用CD-ROM PIONEER PCP-PR1W	¥ 19,800
ﾃﾞｼﾞﾀﾙｶﾒﾗ SONY MVC-FD7	¥ 52,000
ﾃﾞｼﾞﾀﾙｶﾒﾗ SONY DSC-F3-S	¥ 42,000

<音源>

ﾛｰﾗﾝﾄﾞ SC88PRO	¥ 63,000
ﾛｰﾗﾝﾄﾞ SC88ST/PRO	¥ 44,000
ﾛｰﾗﾝﾄﾞ ﾐｭｰｼﾞ郎88Pro DTM88PKW(KB付)	¥ 73,800
ﾛｰﾗﾝﾄﾞ ﾐｭｰｼﾞ郎88Pro DTM88PRW	¥ 69,800
ﾛｰﾗﾝﾄﾞ S-MPU-II N	¥ 15,500

<ﾜｰﾌﾟﾛ>
各社広告に載っていない機種も大特価で販売中です!!

NEC JXS700	¥136,000
ｼｬｰﾌﾟ WD-M800	¥100,000
ｼｬｰﾌﾟ MR-2	¥145,000
東芝 JW-V860	¥ 86,000
東芝 JW-F580	¥ 40,000
富士通 ｵｱｼｽLX6000	¥ 90,000
ｶｼｵ CX-8000	¥ 80,000

<電子手帳・ﾓﾊﾞｲﾙｷﾞｱ・ﾑｰﾋﾞｰ>

ｶｼｵｶ ｼｵﾍﾟｱA51+ｸﾚﾄﾞｰﾙ､ﾘﾁｳﾑ	¥ 37,800
ｶｼｵｶ ｼｵﾍﾟｱA51V	¥ 33,800
SHARP MI-610DC	¥ 90,000
SHARP MI-506DC	¥ 72,000
SHARP PA-Z500	¥ 6,500
SHARP PA-Z300	¥ 5,500
SONY DCR-TRV7+IF9	¥140,000
SONY CCD-TRV92+IF9	¥ 90,000
ﾊﾟﾅｿﾆｯｸ NV-DS5+DS5	¥121,000
ﾋﾞｸﾀｰ GR-DVL+V86	¥127,000

その他何でも見積り迅速にFAX致しますFAX専用回線の方のみ

新品高額即買取OK!!

- ●新品買取相場は、TELでお問い合わせください。
- ●格安ショップメイドDOS/Vあり。
- ●商品はすべて新品! もちろん"メーカー保証付"です。
- ●商品在庫および価格は常に変動しております。必ずTELにてお問い合わせ下さい。
- ●広告の商品はほんの一例です。その他あらゆる御相談に応じます、お気軽にTELを!!
- ●買取、下取りもOK!!TEL、FAXにていつでもお問い合わせ下さい。
- ●業者の方大歓迎!!5千万円まで即金、超高価にて買い取ります。
- ●MSX,TOWNS,X68000,PC88も取り扱い中です。3号店トムではソフトを超高価にて買い取ります。TEL.06-649-1098

中古コーナー　（一例）

中古機種（一例）	買取価格	販売価格
PC9821 V200M7（S7は1万円安、V166S7は3万円安）	140,000～	165,000～
PC9821 VIO/S5（V12は1万円高、V13は2万円高）	55,000～	70,000～
PC9821 VIO/S7（V12は1万円高、V13は2万円高）	65,000～	80,000～
PC9821V16 S5（M7は2万円高）	80,000～	95,000～
PC9821 V2OS5（M7は2.5万円高）	85,000～	115,000～
PC9821Ce2 モデルS2（Ceは1万円安）	15,000～	27,000～
PC9821Cs2S3,Cb/2D,Cb2B,Cb/2T	15,000～	30,000～
PC9821Cx2/SI5T (17Tは1万円高、CX3は1万円高)	40,000～	60,000～
PC9821Ct20（Ct16は4万円安）	130,000～	155,000～
PC9821Xa10/C12,Xa7e/S17(Xa12は1万円高)	55,000～	70,000～
PC9821 Na7/H5（H3は1.5万円安、H7は1万円高）	80,000～	100,000～
PC9821Nr166X30F（NW150は2万円安）	210,000～	240,000～
PC9821Ne,Ne2（Ndは1万円安）	35,000～	48,000～

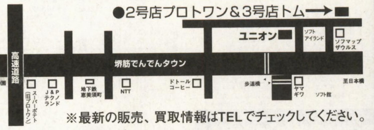
クレジット金利表

回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
金利%	2.0	2.5	3.8	5.3	5.5	8.3	9.4	10.0	11.0	14.0	15.3	18.0	20.0	23.5	26.0

広告の商品はほんの一例です。その他、多数格安にて販売中です。お問い合わせください。

■お振込先
大阪厚生信用金庫本店
普通0437350
ユニオンコンピューターネットワーク
(フクイマサキ)

●2号店プロトワン＆3号店トム→■



※最新の販売、買取情報はTELでチェックしてください。

代金引き替えOK! 超低金利ローンOK!!

◆ホームページ//galaxy.nst.co.jp/˜prot1/◆メールprot1@nst.co.jp

中古相場は一例です。詳しくはTELにて。98,DOS/V,ワープロ,マック,X68,MSX,ゲーム機,周辺機器なんでも売り買いOK!!

Ls150S14C,D（Ls13D10は5万円安）	160,000～	180,000～
PC9821Nr13D10A.B（NW133D14は4万円高）	110,000～	130,000～
PC9801NS,FA/U2,BX,BA,BX2,BA2,BX3	5,000～	12,000～
PC9801NS/R（NS/T,NS/Lは1万円安）	18,000～	28,000～
PC9801NC (NXC,NACは1万円高)	18,000～	28,000～
PC9801NS/A（Nmは5千円高）	17,000～	28,000～
PC9821Lt2/7A（La10S8は5万円高）	45,000～	60,000～
PC9821Nb7/C8（Nb7/5は2万円安）	70,000～	85,000～
PC9821Na9/H8（Na12/S8,Na12/H10は4万円高）	85,000～	100,000～
PC9821Na13/H10（C10は1万円安）	135,000～	160,000～
PC9821Nr15/S14F（S10は2万円安）	150,000～	180,000～
ペンティアム133,DOS/V機（P166は1万、P200は3万円UP）	30,000～	45,000～
アダルトゲーム、CD-ROM、LDソフト高価買取中	直接宅配便でお送り下さい。	
MSX2+AI-WSX,FI-XV/AI-WX,FIXDJ	12,000～	22,000～
MSXターボR AI-ST (GTは2万円高)	15,000～	40,000～
MSX用ディスクドライブ	8,000～	15,000～
X68K 600C/ACE/PRO/PROII	8,000～	20,000～
X68K エキスパートI,II/スーパー（1万円高）	20,000～	35,000～
X68000CRT 600D/601D/602D/605D/614D	8,000～	16,000～
X68000CRT 603D/604D/606D/608D	5,000～	12,000～
X68000XVI (コンパクトは1.5万円安、CZ500は7万円高)	45,000～	75,000～
FMタウンズIIフレッシュ（TVは1,5万円高）	15,000～	35,000～
FMタウンズマーティ（プレイステーションは3千円UP）	5,000～	10,000～
MSX用プリンターFS-PC1(PA1、PW1、FICは4千円安)	5,000～	12,000～
15インチマルチスキャンモニター（17インチは1万円高）	10,000～	18,000～
リブレット50（30は2万円安、70は2万円高）	60,000～	75,000～
ミュージ郎SC88PRO（SC88PROは1万円安）	40,000～	50,000～
電波 XRGB-1	9,000～	14,000～
ワープロ専用機、プリンター、MO、HDD、MIDI等	TEL	TEL

Union Computer Network
ユニオンコンピューターネットワーク
〒556-0005 大阪市浪速区日本橋4丁目15-23

注文は在庫確認の上、現金書留か銀行振込にてお申し込み下さい。配達日、日時指定可、品物がついたときお金を払うこともできます。全品保証付、初期不良は交換します。
代引でキャンセルされますと所定のキャンセル料がかかります。

送料表	A1200	A1500
代引手数料	1個口に付1500	

※北海道、沖縄、離島は別料金

ちょっと便利!!

情報ハウスホームページ

利用して面白いショップ展開をめざして開設しております。営業のご案内募集等のお知らせなどを掲示中です。本誌広告とあわせてホームページもご利用下さい。

インターネットそふとぷれす

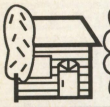
おなじみのそふとぷれすにホームページ版が出来ました。内容は随時更新していますのでいつも最新のソフト在庫がご覧いただけます。(メニューからご使用の機種をお選び下さい)

アドレス(ご来店お待ちしています。)

http://www.din.or.jp/˜jhousef1/

買取見積りの申込みも簡単,簡単!!

(ホームページ内に買取見積り専用フォームがあります。)



そふとぷれすはお申込日当日発送が基本 ソフトの注文方法もTEL.FAX.封書 電子メールと4種類を用意!! あなたのライフスタイルに合わせてお選び下さい

中古パソコン&ソフト全国通販SHOP

情報ハウス

☎0462(57)1605

多くの方にご利用頂いています

パソコンゲームランド 情報ハウスが熱いぞ!!

ゲームユーザーに大人気!!

そふとぷれす ありがとう 好評です。

情報ハウスでは、根強い人気のMSX. PC-88. X1などの旧型のパソコンからX68000やPC-98 FM-TOWNS. Windows機などのパソコンで使用します現物ゲームソフトの在庫と販売価格を掲載したソフト在庫リストそふとぷれすを発行しています。このリストは、申込みのあった時点での在庫を掲載してお送りしています。(常時ソフトの追加と削除の繰返し)古いゲームをおさがしの方や数種類のパソコンを所有されている方には特にオススメ!! この在庫リストをご希望の方は、80円切手8枚同封のうえ情報ハウスリスト係までお申込み下さい。(月1回2ケ月間,計2回お送りします。)

そふとぷれす対象ソフト(お捜しソフト見つかるかも?)
＊MSX1/2　＊PC-9801/21(3.5/5/CD)
＊FMタウンズ　＊PC-8801　＊X68000
＊Windows用(95/兼用)他 (現在は機種別ではなく総合リストです。)

お知らせ

■そふとぷれすは，どなたでもお申込みは可能ですがインターネットをご利用の方はホームページ版のご利用をオススメします。
■買取り査定のご依頼は，FAX・封書・電子メールのいずれかでお願いします。(お電話はご遠慮ください)

ゲームソフト買取中で～す

下記の機種用ゲームソフトを大募集しています。情報ハウス買取係までどんどん送って下さい。

＊PC-98シリーズ(3.5/5/CD)　＊PC-8801シリーズ
＊FM-TOWNS　＊X68000(5)　＊MSX1/2シリーズ
＊X1/turbo　＊FM77/AV　＊Windows(95/兼用)
＊テープ版ソフト(MSX・X1・88)　＊PC-6601用(FD)
＊ゲーム機用(サターン・プレステ・N64・マークIII・マスターシステム)
＊各種周辺機器(MSX・X1・X68000・FM-TOWNS用 他)

MSX/X1/X68Kの関連書籍買取りOK!!

(プログラム集，テクニック，使いこなし等，FD付月刊誌など…まとめて買取りします。)

お願い (宅配便かゆうパックでお送り下さい)
買取品を送られる場合は，住所．氏名．電話番号．品名を書いたメモを同封して下さい。18才未満の方は保護者の方の代理申込みになります。(運転免許証．学生証．パスポート．保険証いずれかのコピーも必ず同封して下さい)

＊PC-98. X68000. FM-TOWNSの各本体を含んだ買取りの場合は在庫調整等で買取りを中断する場合がありますので，事前にFAX．封書．Eメールなどでお問合わせ下さい。尚ソフトのみの買取りは10本以上で現在実施しています。PC係

パソコン&周辺機器 買取実施中!!

迅速処理!!

＊PC-9821P133～ ＊PC-88FA～ ＊MSX2(FD)～
＊68000(2MB)～ ＊FMタウンズII～ ＊X1turbo～
＊68/タウンズ/X1専用CRT ＊3modeCRT ＊FDD(W)
＊98専用HDD(240MB～I/F付)他 (Mac/Noteは不可)

通信販売専門ショップのため直接のご来店は出来ません。　ハガキ・FAXのお問合せ大歓迎!!

Computer Communication (パソコンライフサポートSHOP)
情報ハウス
神奈川県座間市入谷4-15-2-1-307
TEL0462(57)1605 (日・祝 休業) 〒228-0024
FAX0462(57)1610 営業時間PM12:00～PM7:00

けっこう楽しい

旧機種から新機種まで パソコン全国通販

業者価格で 新品 中古 高額買取

ホームページ情報

- オークションコーナー
  様々な機種をお客様の好きなお値段でオークションして頂くコーナーです。
- 超特価コーナー
  1品限りのお買得商品、アウトレット品など特価情報が盛りだくさんのページです。
- 本日の在庫コーナー
  最新の在庫情報、オーダーフォームにて簡単にご注文いただけます
- ホームページ作成いたします！
  即戦力になる業務用ホームページ作成します。ドメイン取得などのサービスも行っています。お気軽にご連絡下さい。

ご注文方法

①在庫確認後、ご注文下さい。 [お電話 / FAX / ホームページ]

②お支払い方法を決めて下さい。 [銀行振込 / 郵便振込 / 代金引換]

③振込の場合は入金確認後、代金引換の場合は即日発送いたします。

買取方法

新品・中古共まず査定いたしますのでお電話、FAX、ホームページにてご連絡下さい

★最新リストはFAXにてお送りいたしますので「リスト希望」と明記の上送り先を書いて送信下さい、又ホームページでもご覧になれます。
★ご来店のお客様はカードでのお支払いOK
★右記リスト以外にも色々あります（取寄も可能）
★複数台ご購入の場合さらに値引きします お気軽にご相談ください 担当）中本
★発送はクロネコヤマト便にて、全国どこでも送料は¥1500、代引き手数料は¥1000

WINDOWSマシン

DELL OptiPlex GXI5200M ¥ 88,000
(Pentium200/32MB/3GB/8xCD/音源)
FUJITSU FMV S165A3 ¥ 98,000
(Pentium166/32MB/1.6GB/6xCD/音源/15˝CRT)
FUJITSU FMV516D7 ¥ 79,800
(Pentium166/16MB/2.5GB/8xCD)
FUJITSU FMV513D7 ¥ 67,800
(Pentium133/16MB/1.6GB/8xCD)
FUJITSU FMV513D6 ¥ 64,800
(Pentium133/16MB/1.2GHDD/4xCD)
COMPAQ DESKPRO5133 ¥ 65,800
(Pentium133/16MB/1GB/4xCD/MGA2MB/音源/ﾀﾜｰ型)
COMPAQ DESKPRO5100 ¥ 54,800
(Pentium100/16MB/720MB/4xCD/SB音源/ﾀﾜｰ型)
COMPAQ DESKPRO5100 ¥ 49,800
(Pentium100/16MB/1.2GB/4xCD/音源)
EPSON NC15JX ¥185,000
(MMXPentium150/32MB/1.4GB/11xCD/TFT(1024x768))
NEC PC-9821Na12/H10 ¥158,000
(Pentium120/16MB/1GB/4xCD/10.4˝TFTｶﾗｰﾉｰﾄ)
※上記本体＋三菱RD17Yｾｯﾄ　3万円UPにて！

NEC PC98シリーズ デスクトップ

9821Xe/U7W	(486SX-33	3.5˝	200MB)	¥ 39,800
9821As3/U2	(486DX2-66	3.5˝	86)	¥ 45,800
9821As/U2	(486DX-33	3.5˝	86)	¥ 27,800
9801BX4/U2	(486DX2-66	3.5˝	)	¥ 32,800
9801BX/U2	(486SX-20	3.5˝	)	¥ 19,800
9801FA2	(486SX-16	5˝	FM)	¥ 16,500
9801DA2	(386DX-20	5˝	FM)	¥ 12,800

★ 各本体には、HDD付きモデルもあります。★

NEC PC98シリーズ ノート

9821Ne	(486SX-33 TFTｶﾗｰ 8M)	¥ 65,800
9801NC	(386SX-20 TFTｶﾗｰ)	¥ 42,800
9801NS/E	(386SX-16 ﾓﾉｸﾛ)	¥ 29,800

ﾉｰﾄ用HDD 40M ¥6,500/80M ¥8,800/340M ¥19,800 等

モニタ

KM173R	(17˝ﾏﾙﾁ 640*400-1280*1024)	¥ 45,800
RD-17Y	(17˝ﾏﾙﾁ 640*400-1280*1024)	¥ 39,800
KM153	(15˝ﾏﾙﾁ 640*400-1024*768)	¥ 26,800
DX1595N	(15˝ﾏﾙﾁ 640*480-1280*1024)	¥ 24,800
FA34	(14˝ﾏﾙﾁ 640*200～800*600 X68k OK)	¥ 19,800
その他15／17インチ ﾏﾙﾁｽｷｬﾝﾓﾆﾀ		¥ 19,800～
KD-881	(15˝ 0.28mm 9801ﾉｰﾏﾙ 24K)	¥ 6,500
その他9801ノーマルモニタ		¥ 4,800～

プリンタ

ｲﾝｸｼﾞｪｯﾄﾌﾟﾘﾝﾀ	(NEC CANON EPSON 等)	¥ 7,800～
PR201ｼﾘｰｽﾞ	(15˝ ﾄﾞｯﾄｲﾝﾊﾟｸﾄ方式)	¥ 7,800～
PR101ｼﾘｰｽﾞ	(10˝ 熱転写方式)	¥ 5,800～
その他旧型プリンタ		¥ 3,800～

ハードディスク

FA FS FX	等用 内蔵 100M SCSI	¥ 14,800
DA DX RA21	等用 内蔵 100M SCSI	¥ 12,800
DA RA DX RX RL	等用 内蔵 40M	¥ 6,500
外付 1G	(98用 SCSIｲﾝﾀｰﾌｪｲｽ付)	¥ 25,800
外付540M	(98用 SCSIｲﾝﾀｰﾌｪｲｽ付)	¥ 19,500
外付340M	(98用 SASIｲﾝﾀｰﾌｪｲｽ付)	¥ 16,500
外付100M	(98用 SCSIｲﾝﾀｰﾌｪｲｽ付)	¥ 9,800
内蔵 1G	(DOS/V,98 IDE)	¥ 18,500
内蔵540M	(DOS/V,98 IDE)	¥ 12,800

★ 内蔵型は、本体とセットなら 割引します ★

フロッピードライブ

外付 8ｲﾝﾁ FDD(ｹｰﾌﾞﾙ付) S ¥12,800 / W ¥ 19,800
外付 5ｲﾝﾁ FDD(ｹｰﾌﾞﾙ付) S ¥ 6,800 / W ¥ 9,800
外付3.5ｲﾝﾁ FDD(ｹｰﾌﾞﾙ付) S ¥ 7,800 / W ¥ 11,500

メモリ

72P SIMM NP 8M ¥2,500 /16M ¥5,800 /32M ¥12,500
30P SIMM NP 1M ¥ 800 /2M ¥1,500 /4M ¥ 3,000
98汎用(Cﾊﾞｽ) 2M ¥3,500 /4M ¥ 6,500 /8M ¥11,000
FA DA RA H98 等の内蔵 2M ¥3,500 / 4M ¥5,800
98用2M汎用SIMM(PC9801-61U XMC-2000等)¥ 2,800
98ﾉｰﾄ用ﾗﾑｶｰﾄﾞ 4M ¥4,800 /6M ¥7,800 /8M ¥9,800

ビンテージモデル（かなりの旧機種）

SHARP X1／X68K／MZ	¥ 9,800～
NEC 60／66／80／88	¥ 7,800～
各社 MSX／MSX2／MSX2+	¥ 5,800～

その他

外付SCSI CD-ROM 2倍速 ¥7,800 / 4倍速 ¥12,800
内蔵IDE CD-ROM x4 ¥5,800/x8 ¥9,800/x20 ¥19,800
モデム 2.4k ¥2,500/14.4k ¥3,500/28.8k ¥6,800
各種マウス 98用 ¥1,000～／DOS/V用 ¥1,000～
音源ボード(FM ｻﾝﾌﾟﾗ 86等 98,DOS/V)¥ 5,800～
各社ｸﾞﾗﾌｨｯｸｱｸｾﾗﾚｰﾀﾎﾞｰﾄﾞ ¥ 7,800～
各社SCSIボード(98,DOS/V) ¥ 5,800～
コプロセッサ，ODP各種(487,387 等) ¥ 1,800～
98ｼﾘｰｽﾞ用純正キーボード(新品 106/109)¥ 3,500
MACディスプレイ変換コネクタ ¥ 1,000
※各社DOS/V、98ﾊﾟｰﾂ類等あります

今月の 原田店長 これはイケてる！コーナー

●DOS／V全品大幅値下げ特価セール実施中●
（例）DEC CELEBRIS FR955JA-WD
(Pentium133/16MB/1.2GB/4xCD/ﾐﾚﾆｱﾑ2MB/音源)
¥72,800を緊急大特価 ¥62,800
NEC TV455 ¥17,800
(15˝3ﾓｰﾄﾞ 9,15,21Pｱﾅﾛｸﾞ、ﾃﾞｼﾞﾀﾙ、S、ﾋﾞﾃﾞｵ入力可)
三菱 RD-17Y ¥39,800
(17˝ﾏﾙﾁｽｷｬﾝ 640x400～1280x1024 98,DOS/V,MacOK!)

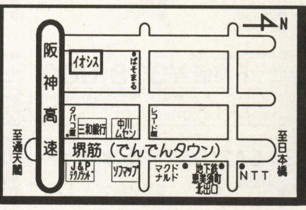
★★★★★★ 高額買取指定商品！ ★★★★★★★
Pentium 75～120の本体(98ｼﾘｰｽﾞ) ¥20,000～
Pentium133～200の本体(98ｼﾘｰｽﾞ,DOS/V) ¥30,000～
IDEﾊｰﾄﾞﾃﾞｨｽｸ 1GB～ ¥ 6,000～

インターネットにて、ネットオークション開催中！
多彩なコーナー有、アクセスお待ちしています。
その他色々有、こまめに電話を入れてチェック！
LISTにないマシンも「掘り出し超特価！」にて
毎日在庫商品は変動します、お問い合わせ下さい！

お近くの方は是非ご来店ください。お待ちしてます

ホームページアドレス	http://www.iosys-net.com/
メールアドレス	sales@iosys-net.com
銀行でのお振り込み先	三和銀行 恵美須支店 普通3716132 イオシス
郵便でのお振り込み先	記号：14150 番号：80849701 イオシス

TEL(06)631-6695 FAX(06)631-6697
営業時間11：00～19：00 年中無休
ご注文の際は、在庫確認を必ずして下さい



イオシス
IOSYS
〒556-0005 大阪市浪速区日本橋5-14-13

ハンディ・ブックス・シリーズ

本文2色刷、わかりやすさ、見やすさで
●「Win95」「Word97」を完全マスター

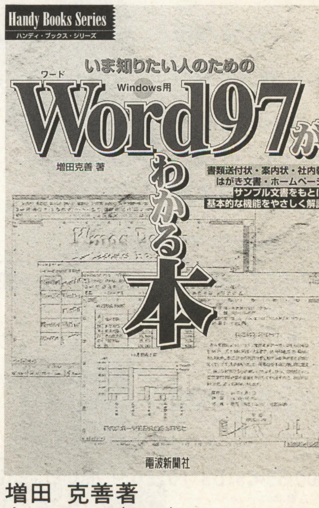
好評発売中

いま知りたい人のための Word97がわかる本

案内状からWebページの作成まで一
これだけの機能をマスターすれば誰でもWord97を使いこなせる。
（基本操作を図とともに、わかりやすく解説。）

●Wordの基本を知る
●簡単な文書を作成する
●デザインを施した文書を作成する
●図書とグラフを入れた文書を作成する
●はがき文書を作成する
●ネットワークでWord97を利用する
●ローマ字・かな対応表

サンプル文書をもとに
基本的な機能をやさしく解説



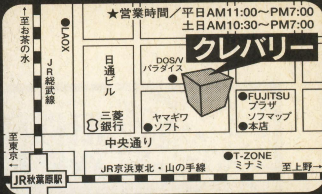
増田 克善著
定価1,300円（税込）

電波新聞社 販売部 〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15 TEL03-3445-8201（ダイヤルイン）FAX03-3445-6101

パソコンショップ **クレバリー**

〒101-0021 東京都千代田区外神田3-14-3 福栄秋葉原ビル4F
【振込銀行】三和銀行 秋葉原支店 普通口座：1019565
【振込名義】株式会社クレバリー

お問合せ ご注文は ☎03-5296-1770 FAX.03-5296-1772
受付時間 AM10：00～PM7：00



＊一太郎V8モデルをWord97モデルに変更される場合は¥7,000プラスとなります。

★代金引換の着払いもご利用頂けます。（代引き手数料別途）詳しくは、お電話にてお問い合せください。

★パソコンSETの組み合わせ及びクレジットの回数は、ご希望に応じて自由に設定できます。

PC98-NXシリーズ VALUESTAR NX

★PC-9821/9801専用ソフトは動作致しません。
Windows95ソフトをご利用ください。

VS26D/M7-CA2（DA2*）ゲームセット

- VS26D/M7-CA2（一太郎モデル） 定価¥428,000
- She'sn～シーズン～ ……… 定価¥ 8,800
- 臭作 ……… 定価¥ 8,800
- 王道勇者 ……… 定価¥ 7,500
- ホワイトアルバム ……… 定価¥ 8,800
- 護人 ……… 定価¥ 8,800
- プロジェクトVC ……… 定価¥ 7,800
- キーボードカバー ……… 定価¥ 2,800
- マウスパッド ……… 定価¥ 2,800
- FD40枚 ……… 定価¥ 5,800

■合計定価¥489,900
セット特価 ¥333,800

24回	(初)¥10,512	(月)¥10,000×23	(ボ)¥38,000×4
42回	(初)¥13,253	(月)¥ 9,900×41	(ボ) なし

VS26D/M7-CA2（DA2*）基本セット

- VS26D/M7-CA2
- キーボードカバー
- OAタップ
- マウスパッド
- CD-ROMソフト（サービス品）
- クリーナ
- FD40枚

■合計定価¥457,000
セット特価 ¥302,000

20回	(初)¥10,075	(月)¥ 9,800×19	(ボ)¥52,000×3
36回	(初)¥13,186	(月)¥10,100×35	(ボ) なし

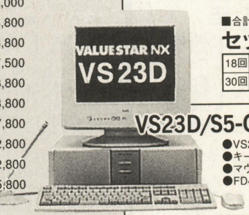
VS33D/M7-CB2（DB2*）高級セット

- VS33D/M7-CB2
- PM-600C（プリンタ）
- プリンタケーブル
- キーボードカバー
- マウスパッド
- パソコンラック（幅800mm・3段タイプ）
- OAタップ
- FD40枚

■合計定価¥614,600
セット特価 ¥399,800

24回	(初)¥10,529	(月)¥10,100×23	(ボ)¥57,000×4
42回	(初)¥14,886	(月)¥11,900×41	(ボ) なし

VS23D/S7-CA2（DA2*）ゲームセット



- VS23D/S7-CA2（一太郎モデル） 定価¥348,000
- She'sn～シーズン～ ……… 定価¥ 8,800
- 臭作 ……… 定価¥ 8,800
- 王道勇者 ……… 定価¥ 7,500
- ホワイトアルバム ……… 定価¥ 8,800
- 護人 ……… 定価¥ 8,800
- プロジェクトVC ……… 定価¥ 7,800
- キーボードカバー ……… 定価¥ 2,800
- マウスパッド ……… 定価¥ 2,800
- FD40枚 ……… 定価¥ 5,800

■合計定価¥409,900
セット特価 ¥281,800

18回	(初)¥10,467	(月)¥10,100×17	(ボ)¥48,000×3
30回	(初)¥13,498	(月)¥11,300×29	(ボ) なし

VS23D/S7-CA2（DA2*）基本セット

- VS23D/S7-CA2
- キーボードカバー
- OAタップ
- マウスパッド
- CD-ROMソフト（サービス品）
- クリーナ
- FD40枚

■合計定価¥377,000
セット特価 ¥249,800

18回	(初)¥10,002	(月)¥10,000×17	(ボ)¥36,000×3
30回	(初)¥11,274	(月)¥10,000×29	(ボ) なし

VS23D/S5-CA2（DA2*）ゲームセット

- VS23D/S5-CA2
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD40枚
- She'sn～シーズン～
- 臭作
- ホワイトアルバム
- 王道勇者
- 護人
- プロジェクトVC

■合計定価¥369,900
セット特価 ¥257,800

18回	(初)¥10,125	(月)¥10,100×17	(ボ)¥39,000×3
30回	(初)¥10,996	(月)¥10,400×29	(ボ) なし

VS30D/M7-CA2（DA2*）ゲームセット

- VS30D/M7-CA2
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD40枚
- She'sn～シーズン～
- 臭作
- ホワイトアルバム
- 王道勇者
- 護人
- プロジェクトVC

■合計定価¥549,900
セット特価 ¥369,800

24回	(初)¥10,581	(月)¥ 9,900×23	(ボ)¥49,000×4
42回	(初)¥12,757	(月)¥11,000×41	(ボ) なし

VS30D/M7-CA2（DA2*）基本セット

- VS30D/M7-CA2
- キーボードカバー
- OAタップ
- マウスパッド
- CD-ROMソフト（サービス品）
- クリーナ
- FD40枚

■合計定価¥517,000
セット特価 ¥338,000

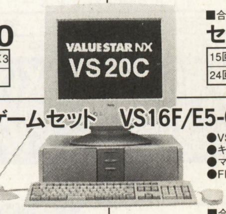
24回	(初)¥10,245	(月)¥ 9,800×23	(ボ)¥40,000×4
42回	(初)¥12,499	(月)¥10,000×41	(ボ) なし

VS20C/S7-CA2（DA2*）ゲームセット

- VS20C/S7-CA2
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD40枚
- She'sn～シーズン～
- 臭作
- ホワイトアルバム
- 王道勇者
- 護人
- プロジェクトVC

■合計定価¥369,900
セット特価 ¥257,800

18回	(初)¥10,125	(月)¥10,100×17	(ボ)¥39,000×3
30回	(初)¥10,996	(月)¥10,400×29	(ボ) なし



VS20C/S7-CA2（DA2*）基本セット

- VS20C/S7-CA2
- キーボードカバー
- OAタップ
- マウスパッド
- CD-ROMソフト（サービス品）
- クリーナ
- FD40枚

■合計定価¥337,000
セット特価 ¥225,800

15回	(初)¥ 9,856	(月)¥ 9,800×14	(ボ)¥55,000×2
24回	(初)¥12,465	(月)¥11,000×23	(ボ) なし

VS26D/S7-CA2（DA2*）ゲームセット

- VS26D/S7-CA2
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD40枚
- She'sn～シーズン～
- 臭作
- ホワイトアルバム
- 王道勇者
- 護人
- プロジェクトVC

■合計定価¥444,900
セット特価 ¥305,000

20回	(初)¥10,372	(月)¥ 9,900×19	(ボ)¥53,000×3
36回	(初)¥11,596	(月)¥10,300×35	(ボ) なし

VS26D/S7-CA2（DA2*）基本セット

- VS26D/S7-CA2
- キーボードカバー
- OAタップ
- マウスパッド
- CD-ROMソフト（サービス品）
- クリーナ
- FD40枚

■合計定価¥412,000
セット特価 ¥273,000

18回	(初)¥ 9,833	(月)¥ 9,800×17	(ボ)¥46,000×3
30回	(初)¥12,823	(月)¥10,900×29	(ボ) なし

VS20C/S5-CA2（DA2*）ゲームセット

- VS20C/S5-CA2
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD40枚
- She'sn～シーズン～
- 臭作
- ホワイトアルバム
- 王道勇者
- 護人
- プロジェクトVC

■合計定価¥329,900
セット特価 ¥229,800

15回	(初)¥10,036	(月)¥ 9,800×14	(ボ)¥58,000×2
24回	(初)¥11,598	(月)¥11,300×23	(ボ) なし

VS16F/E5-CA2（DA2*）ゲームセット

- VS16F/E5-CA2
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD40枚
- She'sn～シーズン～
- 臭作
- ホワイトアルバム
- 王道勇者
- 護人
- プロジェクトVC

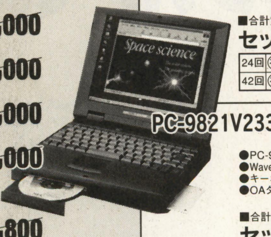
■合計定価¥289,900
セット特価 ¥219,800

15回	(初)¥10,001	(月)¥10,000×14	(ボ)¥51,000×2
24回	(初)¥11,844	(月)¥10,800×23	(ボ) なし

NOTE & PC-9821シリーズ

NOTEシリーズ

- LV20C/WS 特価¥289,800
- LV16C/WS 特価¥258,000
- LV16C/NS 特価¥268,000
- LV16C/WD 特価¥208,000
- AL20C/TS 特価¥295,000
- PC-9821Nr150/S20 ……… 特価¥219,800



★BIBLO & Mebius他はお問い合せください。

PC-9821V233/M7-C3（D3*）ゲームセット

- PC-9821V233/M7-C3
- Wave Star（サウンドボード）
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD40枚
- She'sn～シーズン～
- 臭作
- ホワイトアルバム
- 王道勇者
- 護人
- プロジェクトVC

■合計定価¥504,900
セット特価 ¥339,900

24回	(初)¥10,190	(月)¥ 9,800×23	(ボ)¥41,000×4
42回	(初)¥12,611	(月)¥10,100×41	(ボ) なし

PC-9821V233/M7-C3（D3*）基本セット

- PC-9821V233/M7-C3
- Wave Star（サウンドボード）
- キーボードカバー
- OAタップ
- CD-ROMソフト（サービス品）
- マウスパッド
- クリーナ
- FD40枚

■合計定価¥471,000
セット特価 ¥308,000

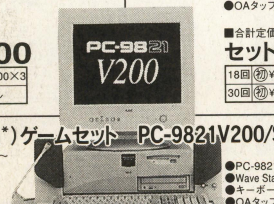
20回	(初)¥10,205	(月)¥10,000×19	(ボ)¥53,000×3
36回	(初)¥13,399	(月)¥10,300×35	(ボ) なし

PC-9821V200/S7-C3（D3*）ゲームセット

- PC-9821V200/S7-C3
- Wave Star（サウンドボード）
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD40枚
- She'sn～シーズン～
- 臭作
- 王道勇者
- ホワイトアルバム
- 護人
- プロジェクトVC

■合計定価¥424,900
セット特価 ¥289,900

20回	(初)¥ 9,832	(月)¥ 9,800×19	(ボ)¥48,000×3
36回	(初)¥10,942	(月)¥ 9,800×35	(ボ) なし



PC-9821V200/S7-C3（D3*）基本セット

- PC-9821V200/S7-C3
- Wave Star（サウンドボード）
- キーボードカバー
- OAタップ
- CD-ROMソフト（サービス品）
- マウスパッド
- クリーナ
- FD40枚

■合計定価¥391,000
セット特価 ¥258,000

18回	(初)¥10,344	(月)¥10,000×17	(ボ)¥39,000×3
30回	(初)¥12,346	(月)¥10,300×29	(ボ) なし

PC-9821V200/S5-C3（D3*）ゲームセット

- PC-9821V200/S5-C3
- Wave Star（サウンドボード）
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD40枚
- She'sn～シーズン～
- 臭作
- 王道勇者
- ホワイトアルバム
- 護人
- プロジェクトVC

■合計定価¥384,900
セット特価 ¥265,000

18回	(初)¥10,627	(月)¥10,200×17	(ボ)¥41,000×3
30回	(初)¥10,876	(月)¥10,700×29	(ボ) なし

PC-9821V200/S5-C3（D3*）基本セット

- PC-9821V200/S5-C3
- Wave Star（サウンドボード）
- キーボードカバー
- OAタップ
- CD-ROMソフト（サービス品）
- マウスパッド
- クリーナ
- FD40枚

■合計定価¥351,000
セット特価 ¥233,000

15回	(初)¥ 9,946	(月)¥ 9,800×14	(ボ)¥59,000×2
24回	(初)¥11,619	(月)¥11,400×23	(ボ) なし

FUJITSU FMV-DESKPOWER

DESKPOWER SV237* ゲームセット

- FMVS52371（一太郎モデル） 定価¥348,000
- She'sn～シーズン～ ……… 定価¥ 8,800
- 臭作 ……… 定価¥ 8,800
- 王道勇者 ……… 定価¥ 7,500
- ホワイトアルバム ……… 定価¥ 8,800
- 護人 ……… 定価¥ 8,800
- プロジェクトVC ……… 定価¥ 7,800
- キーボードカバー ……… 定価¥ 2,800
- マウスパッド ……… 定価¥ 2,800
- FD40枚 ……… 定価¥ 5,800

■合計定価¥409,900
セット特価 ¥294,800

20回	(初)¥10,591	(月)¥ 9,900×19	(ボ)¥48,000×3
36回	(初)¥13,333	(月)¥ 9,900×35	(ボ) なし

DESKPOWER SV237*基本セット

- FMVS52371（一太郎モデル）
- キーボードカバー
- OAタップ
- マウスパッド
- CD-ROMソフト（サービス品）
- クリーナ
- FD40枚

■合計定価¥377,000
セット特価 ¥263,000

18回	(初)¥10,040	(月)¥10,000×17	(ボ)¥41,000×3
30回	(初)¥12,505	(月)¥10,500×29	(ボ) なし

DESKPOWER SV235*ゲームセット

- FMVS52351（一太郎モデル）
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD40枚
- She'sn～シーズン～
- 臭作
- ホワイトアルバム
- 王道勇者
- 護人
- プロジェクトVC

■合計定価¥369,900
セット特価 ¥266,800

18回	(初)¥10,078	(月)¥10,000×17	(ボ)¥43,000×3
30回	(初)¥13,021	(月)¥10,700×29	(ボ) なし

DESKPOWER TV307*ゲームセット

- FMVT53071（一太郎モデル）
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD40枚
- She'sn～シーズン～
- 臭作
- ホワイトアルバム
- 王道勇者
- 護人
- プロジェクトVC

■合計定価¥529,900
セット特価 ¥375,800

24回	(初)¥10,143	(月)¥ 9,700×23	(ボ)¥52,000×4
42回	(初)¥11,991	(月)¥11,200×41	(ボ) なし

DESKPOWER SV267*ゲームセット

- FMVS52671（一太郎モデル）
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD40枚
- She'sn～シーズン～
- 臭作
- ホワイトアルバム
- 王道勇者
- 護人
- プロジェクトVC

■合計定価¥479,900
セット特価 ¥339,800

24回	(初)¥10,074	(月)¥ 9,800×23	(ボ)¥41,000×4
42回	(初)¥12,487	(月)¥10,100×41	(ボ) なし

DESKPOWER MV205*ゲームセット

- FMVM52051（一太郎モデル）
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD40枚
- She'sn～シーズン～
- 臭作
- ホワイトアルバム
- 王道勇者
- 護人
- プロジェクトVC

■合計定価¥286,900
セット特価 ¥213,000

15回	(初)¥10,361	(月)¥10,000×14	(ボ)¥47,000×2
24回	(初)¥10,854	(月)¥10,500×23	(ボ) なし

DESKPOWER MV205*基本セット

- FMVM52051（一太郎モデル）
- キーボードカバー
- OAタップ
- マウスパッド
- CD-ROMソフト（サービス品）
- クリーナ
- FD40枚

■合計定価¥254,000
セット特価 ¥179,900

12回	(初)¥10,223	(月)¥10,000×11	(ボ)¥41,000×2
20回	(初)¥11,749	(月)¥10,500×19	(ボ) なし

Ys
Ys ETERNAL
Ancient Ys Vanished Omen
イース・エターナル
冒険という魔法に魅入られた少年がいた。
アクションRPGの基礎を築いたイース
1987年。"優しさ"という並外れて斬新なそのコンセプトを根底に、スピーディな物語展開、独自の世界を構築するグラフィックと音楽を携え登場したイースこそ、後の数しれないゲームたちに多大な影響を与えてきた。奥が深い設定、謎を解き、レベルを上げ敵と戦う。SLGにはないRPGの醍醐味が凝縮され、現在のRPGの基礎となった『Ys eternal』を、パソコンゲームを初めてやられる方に、ぜひプレイして欲しい。
パソコントップクラスの画面エフェクト
そよぐ草花、草原におちる流れる雲の影、透明に輝く水面、ドアを出た時の陽のまぶしさ……。10年前に鮮やかに目に焼き付いたあのエステリアの風景が、『Ys eternal』ではさらに美しく蘇る。ある場所では多重スクロールで、ある場所では滑らかな陰影がリアルタイムで……。徹底的にこだわったグラフィックにより、ユーザーはエステリアの空気を肌に感じることができるだろう。
群を抜く操作性と絶妙なバランス
イースの優れた操作性は当時からほとんど完成していたが、『Ys eternal』ではそれがさらに洗練されている。あのギリギリで戦う緊張感。最初は手強くても、レベルアップすれば簡単に倒せるようになったり、何回も戦ううちに、戦い方が自然と身につき、いつの間にか勝てる絶妙なバランスも健在だ。アクションは苦手という方も必ず攻略できるようになっている。
ついに蘇る伝説のサウンド
イースのBGMは今日のゲームミュージックの祖であり、いままでに数しれないアレンジが施され、多くのCDを生み出してきた。その伝説的なイースサウンドが、遂にファルコム自身の手で蘇った。また、徹底的にこだわった効果音も特筆に値する。鉄の扉の重量さえ実感させるようなサウンドエフェクトは、プレイヤーを否応なしにイースの世界へと引き込むだろう。
好評発売中!!
豪華マニュアル(上製本 120P)付
CD-ROM
Windows95
■動作環境
●CPU：Pentium ／486DX2 66MHz 以上
(Pentium 100MHz 以上推奨)
●必要メモリ：16MB 以上
●ハードディスク容量：70MB 以上
●ディスプレイ：640 × 480 ドット 256 色表示可能
●CD-ROM ドライブ：2 倍速以上
●対応音源：Windows95 対応の PCM 音源、CD-DA 音源、MIDI 音源（GM 規格）
便利なコレクトサービスをご利用いただけます. 電話、葉書、FAX、e-mailで購入できます。申し込みの際には、商品名、機種CPU、数量、あなたの郵便番号、住所、氏名、電話番号を忘れずに記入してください。現金書留、郵便振込、クレジットカード(UC、VISA、マスター、JCB)でも購入できます。申込先：日本ファルコム(株) 通信販売係 TEL. 042-527-6501 受付時間／月～金(祭日を除く) 午前9:00～午後5:30 FAX. 042-528-2714 受付：24時間 e-mail. nihon@falcom.com 受付：24時間
日本ファルコム株式会社 Falcom
〒190-0012 東京都立川市曙町1-14-13 TEL.042-527-6501
URL http：//www.falcom.com http：//www.falcom.co.jp
※この広告に使われているビジュアルはすべて、ゲーム及びマニュアルで使用されたビジュアルから抜粋したものです。

●商品を安全にお使いいただくため、ご使用の前に必ず「取扱説明書」をよくお読みください。●当該価格は参考価格です。※Rec.(レック)→Recording(レコーディング)→録音、録画、記録 ●お問い合せは、ソニーマーケティング株式会社メディア・バッテリー営業本部データメディア営業部へ。〒150-0002 東京都渋谷区渋谷2-22-3渋谷東口ビル11F TEL(03)3498-1348
●マッキントッシュは米国アップルコンピュータ社の商標です。Windows95は米国マイクロソフト社の登録商標です。●「Digital Dream Kids(デジタル・ドリーム・キッズ)」は、ソニーの企業姿勢を表すスローガンです。

Sony online http://www.sony.co.jp/
「Sony online」は、インターネット上のソニーのエレクトロニクスとエンターテインメントのホームページです。
Digital Dream Kids

定価510円 本体486円 雑誌18361-06 T1118361060515

第十七巻第六号通巻一九二号 昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可 一九九八年五月二十五日印刷 一九九八年六月一日発行

電波新聞社 〒141-8715 東京都品川区東五反田一—十一—十五 電話〇三(三四四五)六一一一

'98

マイコンBASIC Magazine

6

200

MIDIでパソコンの音質アップ!

別冊付録 DOS/V製作

電波新聞社